DUNGEONSLAYERS

EIN ALTMODISCHES ROLLENSPIEL

DIE HALLEN VON BARCAMAR

EINE KAMPAGNE FÜR CHARAKTERE DER 1. BIS 3.STUFE

DUNGEONSLAYERS FANWERK

VON ANDREA IMFELD UND FLORIAN STEURI

SLAYENGINE

IMPRESSUM

Autoren:
Andrea „A.I.“ Imfeld &
Florian „Flost888“ Steuri

Covermotiv:
Alexander „akulex“ Kuhn

Covergestaltung:
Benjamin „SeoP“ Stempfle

Layout:
Benjamin „SeoP“ Stempfle

Lektorat und Korrektur:
Harald „Sir Denderan“ Wunderlich
Siegfried „Sico72“ Cordes
Karl „Sintholos“ Jung

Innenillustrationen:
Alexander „akulex“ Kuhn

Battlemaps:
Cartography by Derek Ruiz
www.elventower.com

Helfende Hände:
Andrea „A.I.“ Imfeld
Benjamin „SeoP“ Stempfle

Testspieler:
Siegfried „Sico72“ Cordes
Karl „Sintholos“ Jung
Robert „Hephaistos“ Banzhoff
Christian „f01895“ Benecke
Ronny „Ronny“ Klamt
Markus „Germon“ Imhof
Nils „Sphärenwanderer“ Marheinecke

Dieses Fanwerk basiert auf Dungeonslayers © Christian Kennig. Veröffentlicht unter der Creative Commons Lizenz BY-NC-SA 4.0 Deutschland. (Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen)

EINLEITUNG

Barcamar ist eine untergegangene Zwergenstadt, bestehend aus Höhlen, Festen und Hallen, verbunden durch kilometerlange Gänge. Da die bisherige Erkundung dieses Systems aufgrund vielfältiger Gefahren recht schleppend verlief, neigen die meisten Abenteurer und Gruppierungen dazu, vorwiegend auf den bekannten Routen zu bleiben um vorsichtig, Stück für Stück, Barcamar seine Geheimnisse zu entreissen. Einige dieser Bereiche sind für die Verwendung als Abenteuerpfad beschrieben, andere können abhängig von den Bedürfnissen der Gruppe ergänzt werden. Manche der Bereiche sind gesichert, viele andere jedoch tödlich und besonders niederstufige Gruppen können nach einer missglückten Orientierungsprobe durch Fallen oder fordernde Zufallsbegegnungen aufgerieben werden.
Beim Abstieg nach Barcamar ins Viertel Silberstein sollte die Begegnung „Ein Zwerg in Nöten“ausgespielt werden, damit die SC bereits die Verbrecherbande „Die Karta“ des ersten Kampagnenteils kennenlernen und einen ersten Verbündeten finden. Alle drei Kampagnenteile mit ihren Überleitungen können am Stück gespielt werden, jedoch könnten die SC dadurch etwas früh auf die stärkeren Gegner in den tieferen Teilen Barcamars stossen. Daher kann der SL entscheiden, ob er die SC direkt mit der Kampagne beschäftigen will oder eine erste „halb geplünderte“ Zwergenhalle mit Ausrüstung und einigen Ratten zur Erkundung für sie bereithält.

Außerdem empfehlen wir jedem Spielleiter die 4. Ausgabe des DS-Communitymagazins „SLAY!“ griffbereit zu haben. Damit kann ein SL die Basare in Wüstenwacht ausgestalten oder auch Gegner in Barcamar an den Spieltisch bringen, welche in diesem Band nicht erwähnt oder mit anderen Werten ausgestattet sind (z.B. Skorpione, Riersenklapperschlange oder die Trupps der Dunklen Geier).

ABENTEUERHINTERGRUND

Am nördlichen Ende der Wüste von Shan'Zasar liegt an einem windgeplagten Berg die Siedlung Wüstenwacht. Von dieser Siedlung führt ein Trampelpfad zwischen Felsen und Steinablagerungen zu einer alte Zwergenfestung. Diese wurde als Außenposten benutzt, als ein Stamm Zwerge 860ND Erze aus dem Drachengrat und den Zornzacken fördern wollten.
Die Zwerge trieben beim Außenposten auch mehrere Stollen in den Berg und es entstand um 976ND das erste Viertel der Zwergenstadt Barcamar. Weitere Viertel folgten in den nächsten Jahrzehnten, welche in den rötlichen Stein geschlagen werden sollten.
Barcamar wuchs und gedieh ausserordentlich gut, erreichte jedoch nie die Ausmasse von Schimmerstein, bestenfalls konnte es sich mit einer durchschnittlichen Mine messen. Als die nennenswertesten Stadtteile sind so über die Jahre Silberstein der zwergischen Mittelschicht, das Viertel Rubinwacht der Krieger und Adeligen und die Kohlesenke der Armen, Verurteilten oder Ausgestossenen entstanden.

Dem Wachstum wurde abrupt ein Ende gesetzt, als die Zasaren 1461 ND die Zwergenstadt überfielen, kurz bevor sie auch Valstedt angriffen. Nur einige wenige überlebten den Angriff und starben entweder in den Gängen von Barcamar oder irrten in den Freien Landen umher, um dann im Chaos des Dämmerungsspaltens unterzugehen.

Vor etwa 17 Jahren machten sich drei Zauberer – der Magier Arathos und seine zwei Studienkolleginnen Anaja und Fenithra – mit einer Expeditionsgruppe auf den Weg um die in alten Schriften erwähnte Zwergenstadt Barcamar zu erforschen. Nachdem sie das erste Viertel – Silberstein - gesichert hatten und einige Steingolems aktivieren und kontrollieren konnten, errichteten sie ein befestigtes Lager.

Bald darauf konnten sie in der Zwergenstadt reichlich Goldmünzen und wertvolle Artefakte bergen. Der Reichtum der Stätte wurde bald bekannt, so dass sich auch andere opportunistische Schatzsucher in den Hallen niederliessen. Anstatt jedoch die neuen Abenteurergruppen zu vertreiben, kassierte der Zauberzirkel ab jetzt einfach eine Art Expeditions- und Umsatzsteuer ein... böse Zungen würden vielleicht auch das Wort „Schutzgeld" benutzen.
Nur einmal weigerte sich ein dickköpfiger Zwerg die Expeditionssteuer zu zahlen, griff stattdessen Anaja an und zertrümmerte ihr Knie. Seine Leiche liegt irgendwo in einer feuchten Höhle am Grund eines Sees, nachdem ihn ein Golem in einen Brunnen der Cor-Halle geworfen hatte.

Nach etwa sechs Jahren warben die Magier weitere Zauberer für ihren Zirkel an, es handelte sich dabei um den Zauberer Soand. Kurze Zeit später gesellte sich dann mit Isli auch das vorerst letzte Mitglied dazu.

Neben den ganzen Unternehmen - welche mit den Expeditionen zusammen hängen - kommen selten auch andere Höhlenbewohner nach Silberstein um Handel zu treiben. Zum Beispiel die Gnollhexe Mirrsu Speertanz, welche immer wieder magische Artefakte gegen seltene Alchemiezutaten oder Edelmetalle tauscht. Alles passiert unter dem wachsamen Auge des Zauberzirkels, welcher den fragilen Frieden bewahrt.

Fraktionen und Kräftegleichgewicht

Zwei Fraktionen kämpfen um die Kontrolle in Silberstein. Der Magierzirkel mit seinen fünf Mitgliedern und die zwergische Verbrecherbande „Die Karta“. Die Karta rekrutiert mehr Mitglieder, kann jedoch gegen die Magier mit ihren Golemwächtern nicht viel unternehmen. Die Magier - unter der Leitung der Zauberin Anaja - fordern eine Art Schutzgeld von den Bewohnern und Unternehmern ein, während die Karta und deren Boss Baergurn von überteuerten Verkäufen, Hehlerei, Diebstahl und dergleichen ihre Mittel generiert. Schlussendlich dreht sich hier alles ums Geschäft und auch die Karta könnte ohne die Golems Silberstein nicht lange sichern.
Tiefer in Barcamar leben drei weitere, wildere Fraktionen, jede in ihrem eigenem Stammes- und Jagdgebiet.

Die hyänenartigen Gnolle leben in der ehemaligen Zwergenfeste Nazammar unter der Leitung von vier mächtigen Rudelsführern. Auf diese Fraktion treffen die SC im zweiten Kampagnenteil. Die Gnolle treiben ein wenig Handel mit Silberstein und jagen vor allem an den Ausläufern der Zornzacken. Heute leben sie auch dank Sklavenhandel mit den Dunklen Geiern sehr komfortabel. Regelmässig fangen sie Expeditionen ab und bringen die überlebenden Prospektoren an einen geheimen Übergabepunkt. Von diesem aus holen die Dunklen Geier durch einen alten, zwergischen Aufzug die Gefangenen für die Mumienfürsten.

In den Teilen nahe der Oberfläche befindet sich auch ein Orkstamm der Barca-Orks mit einigen dutzend Kriegern. Stärke, Reputation, Diplomatie, Standort und dergleichen liegen hier in der Hand des SLs.

In den Trollhöhlen leben wenig überraschend drei Stämme von Trollen. Zwei davon sind ganz normale Wüstentrolle, der Garok- und der Zando‘zuan-Stamm. Der dritte ist jedoch der sogenannte Zamja-Stamm und deren Anführer Mag‘zar. Schreckliche Trolle mit vier Armen, welche im Sekundentakt Speere und Steine werfen oder Gegner mit zwei Armen festhalten und mit den anderen zu Matsch prügeln. Die Trollstämme verstehen sich nicht allzu schlecht, vor allem da einige Expeditionen bereits zu den Höhlen vorgedrungen sind und durch Zusammenarbeit an den Stammesgrenzen der Trolle vertrieben werden konnten.

Während Silberstein für die SC als einigermassen sicher bezeichnet werden kann, herrscht in den anderen Teilen von Barcamar immer noch das Recht des Stärkeren vor.

Und so kämpfen das Gnollrudel der Zwergenfeste Nazammar und die Trollstämme der Trollhöhlen häufig in Scharmützeln gegeneinander, während in den grossen Wasserzisternen unbekannte Schrecken schwimmen und aus den Tiefen Wegen sich immer wieder vereinzelt Unwölfe und schlimmeres in den oberen Teilen der Zwergenstadt verirren...

ZUSAMMENFASSUNG DER KAMPAGNE

Überleitung 1:
Ein Zwerg in Nöten: Auf dem Weg hinunter nach Silberstein treffen die SCs auf den ersten Bewohner **Dwyn**, der Sohn einer Wirtsfrau aus Silberstein.

Abenteuer Teil 1:
Kohlesenke: Unabhängig von der Einstiegsvariante treffen die SC im Armenviertel auf die
Karta, welche unter anderem mit Sklaven handelt. Die Mitglieder der Karta verschanzen sich in einem alten Cor-Tempel, den sie als ihr Hauptquartier benutzen. Nachdem im Hauptquartier keine Sklaven gefunden werden, wird die Gruppe auf eine weitere Gefahr aufmerksam, das Gnollrudel der Zwergenfeste Nazammar.

Überleitung 2:
Die Krise des Heilers: Nach einer Expedition oder ähnlichem werden die SC mit einer geschickten Intrige von **Soand** konfrontiert, da er eine Eingreiftruppe benötigt, um die Gnolle zu besiegen und ein Artefakt der **Rudelhexe Mirrsu Speertanz** zu entreissen.

Abenteuer Teil 2:
Die Zwergenfeste Nazammar: Ein Gnollrudel hat sich in der alten Zwergenfeste Nazammar niedergelassen und hält dort einige der gesuchten Sklaven gefangen. Gelingt es den SC die Zwergenfeste und die dort festgehaltenen Sklaven aus der Hand der Gnolle zu befreien, stossen sie auf eine *zwergische Artefaktscheibe* und die Information, dass noch immer einige Sklaven fehlen.

Überleitung 3:
Der Hinterhalt: Soand verrät die SC und hat eine hinterhältige Falle ausgetüftelt.

Abenteuer Teil 3:
Das Laboratorium des Schreckens: Falls die SC bis hier überlebt haben, kommt es zum Wettrennen gegen die Zeit, denn Soand hat vor einigen Jahren bereits in den Gängen von Dunkelfurt ein altes Laboratorium entdeckt, bei dem Menschen und Dämonen an Golems geschmiedet werden können. Durch die riesigen Interferenzen des nun aktiven Dämonenportals finden die SC den Eingang zu diesem Laboratorium. Es wird vom Magier Soand als geheimer Forschungsraum genutzt, in welchem er dem Dämonenherrn Luzeros huldigt. Die vermissten Sklaven befinden sich ebenfalls dort, weil Soand sie gegebenenfalls als Blutopfer für Luzeros vorgesehen hat. Durch die Blutopfer klappt die Beschwörung von Luzeros, welcher sich nicht an einem Golem binden lässt. Es kommt zum finalen Kampf zwischen den SC und dem durch den Dämonenherrn Luzeros gestärkten Soand.

VERHALTEN DER NSC UND DER FRAKTIONEN

Sollte sich dem Magierzirkel ein mächtiger Magier offenbaren (ab Stufe 8 des SC), wird dem entsprechenden SC sicher eine Einladung des Zirkels in ihren Sitz zugestellt werden. Der Zirkel ist die stärkste Macht in Barcamar und will es auch bleiben.

Sollte die Karta ausgelöscht werden, sind weniger Bettler in Silberstein anzutreffen. Die Lokalität des Geleitschutzes wird bald von einem Händler in Beschlag genommen. Die **Sandnerin Merilla** kann (sollte sie noch leben) als NSC-Begleiter angeheuert werden.

Ist ein Angriff auf die Karta jedoch fehlgeschlagen, besteht die Chance (PW:8), dass ein Attentäter die SC in der Nacht überfällt und versucht zu meucheln. Gift, Fieser Schuss oder ein rollender Felsen sollten hier den Ernst der Lage verdeutlichen.

Sobald die Zwergenfeste Nazammar vom Gnollrudel befreit wurde, werden die zwei Zwergenkriegerinnen **Greka** und ihre Cousine **Lesall Silberklar** ihr Lager dorthin verlegen. Es werden von nun an noch drei weitere Zwerge mit dem Wiederaufbau beschäftigt sein.

Sollte der Hintereingang beschädigt sein, ist der innerhalb eines Tages komplett durch Zwergenarbeit undurchdringlich versiegelt. Danach werden Greka und Lesall wieder mit ihren Kreuzzügen weiterfahren, die SC finden jedoch ein sicheres Lager, um sich ausserhalb Silbersteins zu erholen.

Die Angebote auf dem Markt ändern sich gemäss dem Fortschritt der Kampagne folgendermassen:

Start: Preise Verkauf 125%,
Warenangebot: D Mag.Bonus max. +1
Schriftrollen bis Stufe 2
Karta ausgelöscht:
Preise 100% Warenangebot: K
Mag.Bonus max. +2
Schriftrollen bis Stufe 4

Gnollrudel vernichtet:
Preise 100%
Warenangebot K + Z
Mag.Bonus max. +3
Schriftrollen bis Stufe 8

Dämonensturm verhindert:
Preise 90%
Warenangebot K + Z
Mag.Bonus max. +3
Schriftrollen für Zau und Hei bis Stufe 12

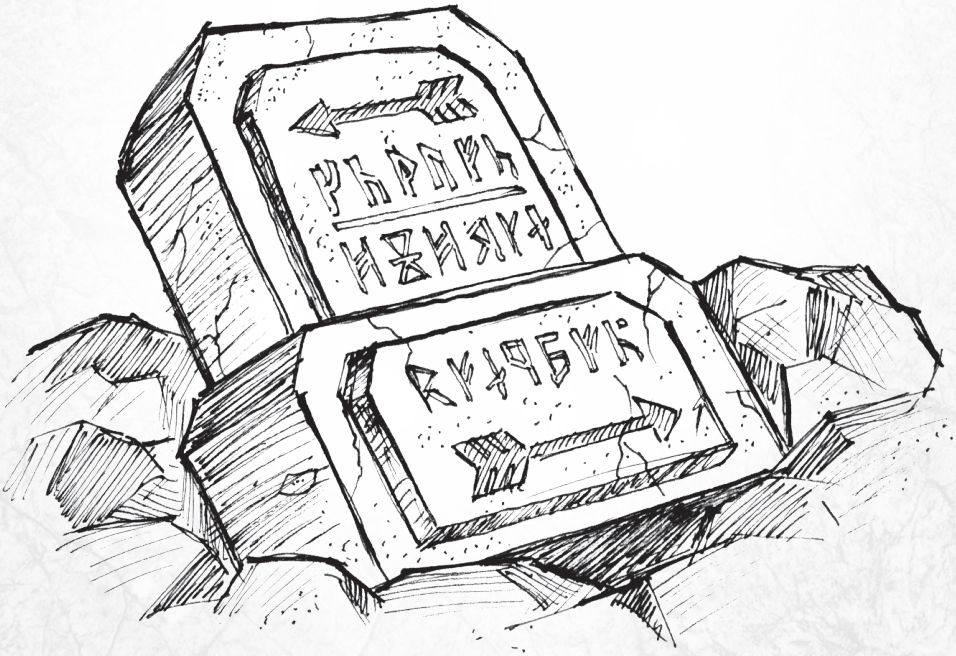
ABENTEUEREINSTIEGE

Sklavenjäger:
Auf ihrer Reise am Rande der Wüste in den Freien Landen, werden die Abenteurer plötzlich von **SC-1 Sklavenjägern** (Werte wie „Die Komplizen“ aus dem GRW S. 133) angegriffen. Die Sklavenjäger kämpfen bis zum Tod. Die SC finden bei den Toten folgenden Auftrag: „Wir benötigen weitere fünf Gefangene, 5 Goldmünzen pro Person, Übergabe am vereinbarten Ort bei Wüstenwacht. C. und die Grauen Geier werden es euch danken“. Die SC machen sich daraufhin hoffentlich auf den Weg nach Wüstenwacht.

Expedition
Die Gormweisen von Gormburg haben Meldungen erhalten, dass vermehrt wieder Karawanen über den Staubpass ziehen. Dieser wurde in der Vergangenheit nur wenig begangen. Die alte Handelsroute, welche zur Siedlung Wüstenwacht führte, ist demnach wieder sicherer geworden. Zudem reisen vermehrt Zwerge Richtung Wilderwacht. Dem Rat ist die ganze Angelegenheit nicht ganz geheuer und sie möchten wissen, welche möglichen Auswirkungen das auf Gormburg hat. Sie bitten die SC deshalb den Grund genauer zu untersuchen. Belohnung für Informationen: 50 Goldmünzen pro SC.

Händlerauftrag
Ein Händler erhielt in letzter Zeit einige Relikte, welche allesamt das gleiche, ihm bis dahin unbekannte Zeichen trugen. Seine Nachforschungen haben ergeben, dass diese aus der längst verlassenen Zwergensiedlung Barcamar stammen müssen. Er bittet die SC sich auf die Suche nach Barcamar zu machen, welche gemäss seiner Recherche irgendwo in der Gegend um Wüstenwacht sein muss. Das Ziel des Händlers ist es eine Handelsbeziehung aufzubauen. Für Informationen erhalten die Abenteurer 20 Goldmünzen/SC, für eine konkrete Handelsbeziehung einen Bonus von 30 Goldmünzen/SC.

Treffen von Zwergengruppe
Die SC treffen auf eine kleine Gruppe von drei Zwergen und einem Maultier. Den Zwergen ist zu Ohren gekommen, dass es in den Ruinen von Barcamar haufenweise Schätze gibt. Die Abenteurer können sich anschliessen oder entscheiden sich auf eigene Faust ebenfalls nach den Schätzen zu suchen.



DIE ZWERGENHALLEN VON BARGAMAR

1 Das Tor von Barcamar
Der Eingang nach Barcamar besteht auf den ersten Blick nur aus einem alten, verfallenen Turm, welcher über eine Mauer mit der steil aufragenden Felswand dahinter verbunden ist. Der Turm diente früher wohl aus Ausguck in die Wüste von Shan'Zasar. Erst auf den zweiten Blick ist ersichtlich, dass ein Trockengraben vorhanden ist. Durch natürliche Erosion über die vergangenen Jahrhunderte ist dieser aber verwittert und mit Sand gefüllt und deshalb kaum mehr erkennbar. Auch die über den Trockengraben führende Steinbrücke ist von Sand bedeckt. Hinter der Steinbrücke klafft ein riesiges schwarzes Loch. Früher muss dieses wohl ein Steintor gewesen sein. Über dem schwarzen Loch sind noch ganz schwach die eingemeisselten Wörter «In Wüstenwacht ... Reichtum glänzt in Barcamar» in Zwergenschrift zu erkennen.

2 Silberstein
Das ehemalige Viertel der Bergarbeiter und Handwerker ist der zentrale Stadtteil von Barcamar.

3 Gärten von Silberstein
Auf Nebenwegen verbinden die Gärten die zwei Viertel Silberstein und Rubinwacht. Heute können die wild wuchernden Pilze und alten Stalaktiten immer noch Zwergenherze beim Anblick verzaubern.

4 Halradins Kreuzung
Halradins Kreuzung war einst der grösste Knotenpunkt in diesem Gebiet, welche die Zwergenstadt Barcamar mit den umliegenden Kammern verband. Nachdem die Zwerge alle tiefer liegenden Bereiche an Ungeheuer verloren hatten, ist diese Kreuzung zu einer Ruine verfallen.

5 Kohlesenke
Dieses Viertel beheimatete eins die einfachsten Bewohner der Zwergenrasse, die Bettler, Diebe und Strolche. Kohle war das wertvollste, was die Zwerge in diesem Ghetto abbauen durften.

6 Heldenhalle
Dies ist eine eindrucksvolle Halle, in der die Zwerge zahlreiche Statuen ihrer verehrtesten Ahnen und Helden aufbewahrten. Jeder, der auf dem Hauptweg Richtung Rubinwacht unterwegs ist, muss diese Halle durchschreiten, die ewigen Blicke der Ahnen auf sich ruhend.

7 Rubinwacht
Der grösste und geheimnisvollste der drei Zwergenbezirke. Hinter dicken, mit magischen Schutzzaubern verstärkten Türen liegt unzugänglich das Viertel der Krieger und Adeligen.

8 Zwergenfeste Nazammar
Diese Zwergenfestung diente früher als Verteidigungslinie, um die Zugänge zu Silberstein zu bewachen. Heute dient sie als Stützpunkt für ein Gnollrudel. Die Festung ist über einer breiten Kluft gebaut. Dieser Ort ist im Abenteuer Teil 2: Die Zwergenfeste Nazammar beschrieben.

9 Laboratorium des Schreckens
Während der Blüte des Zwergenreichs schmiedete hier insgeheim der Schmiedemeister der Zwerge Janokan Dämonen oder Zwerge mit seinem Schmiedehammer „Dämonenschleifer“ an Eisengolems.

Barcamar enthält noch einige weitere erwähnenswerte Orte und Plätze. Folgende Orte stehen zur Verfügung, sind aber nicht genauer ausgearbeitet:

10 Zisternen
Diese drei riesigen unterirdischen Seen sammeln Wasser aus der Umgebung. Der Fluss, welcher in der Halle des Cors zu hören ist, endet in einer dieser Zisternen. Hier sind sowohl die gefährlichen Mantler unterwegs, wie auch ein Stamm von Albino-Echsenmenschen, welche eine kleinere Siedlung gegründet haben.

11 Trollhöhlen
In unzähligen Höhlen leben die drei Trollstämme Garok, Zando'zuan und Zamja. Die Stämme haben die Höhlen klar als ihr Territorium gekennzeichnet. In den Höhlen des Garokstamms finden sich viele „Traumfänger" aus Haar, Knochen und Schrumpfköpfen. Die Zando'zuan bauen Stein- und Knochentürme, während die Zamja-Trolle die Decke mit farbigen Steinen – ähnlich dem Nachthimmel – dekorieren.

12 Horn Schwarzkupfer
Ein leicht zerfallener Gang führt hoch zu einem versteckten Ausgang nahe des Berggipfels. Felsen und Holzbalken versperren den Weg. Einige Monolithen stehen auf einer Steinfläche, welche den Zauber Teleport erleichtern. Den Bonus von +4 erhalten die Spieler nur, wenn sie die Inschriften reinigen und kein Sandsturm wütet.

13 Krypta der Stille
In mehreren Kammern, die weit in den Urfelsen getrieben wurden, befinden sich die Grabkammern von Zwergenadligen. Viele dieser Urnengräber werden von tödlichen Fallen und hasserfüllten Untoten bewacht. In einem Seitengang befindet sich ein stark verbarrikadierter Torbogen und das Gebiet um ihn herum ist mit Geröll- und Knochenhaufen versehen. Im Inneren befindet sich ein Bereich, der einen durch die Wand gegrabenen Bau (Drachenwelpe/Augenball/Käferschwarm, o.ä.) besitzt.

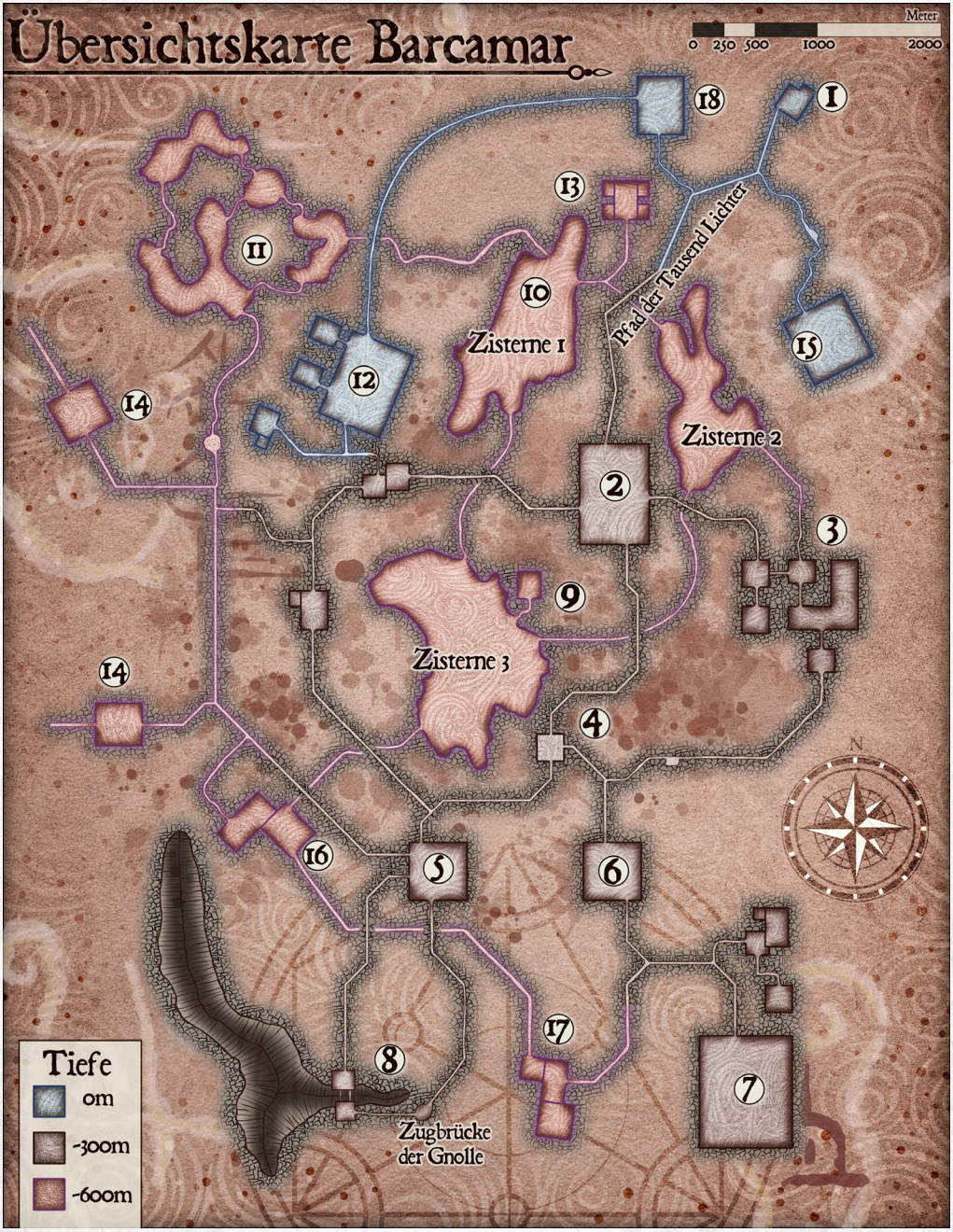
14 Die Tiefen Wege Dunkelstoss und Grauenfurt
Unter Barcamar liegt ein weit verzweigtes System von Gängen. Die Tiefen Wege führen bis in den Drachengrat bzw. ins verbotene Tal. Während Dunkelstoss hauptsächlich von Trollen bewohnt ist, bevölkert ein grosser Stamm Barca-Orks substanzielle Teile des Tiefen Wegs Grauenfurt.

15 Orkengrab
Licht erhellt durch natürliche Gesteinsrisse diese Räume, in denen unzählige hölzerne Grabskulpturen mit Orkschädeln aufgestellt wurden. Bei einigen liegen frische Blumen, obwohl die Gräber wohl mehrere Jahrzehnte alt sind.

16 Halle der neun Säulen
Diese wuchtigen Hallen haben früher als Markt- oder Umschlagplatz gedient. Einige Säulen wurden vom purpurnen Jungdrachen Viuhmithrax jedoch zerlegt.

17 Brunnen des Todesskorpions
Eine Reihe von Kammern, welche einen Brunnen mit einem riesigen Skorpion als Verzierung aufweist. Der Brunnen bildet das Zentrum einer Kampfarena.

18 Turm des gemiedenen Orakels
Eine lange Treppe führt zu einem alten Wachturm, der an der Oberfläche nahe dem Gipfel des Berges steht.
Eine Hexe und ihre Wüstenkobolde hausen hier.


Übersichtskarte Barcamar
Meter
0 250 500 1000 2000
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
14
15
16
17
18
Pfad der Tausend Lichter
Zisterne 1
Zisterne 2
Zisterne 3
Zugbrücke der Gnolle
N
Tiefe
0m
-300m
-600m

ABSTIEG INS VIERTEL SILBERSTEIN

Der verwinkelte Pfad der Tausend Lichter führt hinab in die Zwergensiedlung Barcamar. Immer wieder zweigen Stollen und enge Gänge ab. Der Hauptweg ist jedoch gut gekennzeichnet und auch auf Reittieren passierbar. In regelmässigen Abständen brennen Lichter in Wandnischen. Bei genauerem Betrachten stellt sich heraus, dass die Nischen schon vor langer Zeit in den Felsen gehauen wurden. Die Fackeln wurden allerdings erst vor einigen Jahren neu entzündet. Magisch begabte SC können feststellen, dass es sich bei den Fackeln um magisches Feuer handelt, welches nie erlischt. Nach ca. 200 Höhenmeter Abstieg endet der Weg im ehemaligen Silberstein von Barcamar. Auf dem Weg nach unten kommt es nur zu einer Begegnung (siehe «Ein Zwerg in Nöten»).

ÜBERLEITUNG 1 EIN ZWERG IN NÖTEN

In einem dunklen und nicht allzu breiten Seitengang des Wegs der Tausend Lichter, hören die Abenteurer Fetzen eines heftigen Wortwechsels. Sie verstehen nur folgende Sätze:
Anführer Bande: *„Für dich werden wir mindestens 10 Goldmünzen erhalten.“*
Zwerg: *„Dann gebe ich euch diese und ihr lasst mich gehen!“*
Bande lacht hämisch: *„Dann gibt das 10 Goldmünzen für die Karta und 10 für uns!“*
Darauf hin hören die SC wie Schwerter gezogen werden.
Eilen sie dem Zwerg zu Hilfe, stehen sie einer Gruppe aus tätowierten Zwergen gegenüber ***(1 Krieger der Karta, SC/2 Späher der Karta)***.

Kann der Zwerg befreit werden, stellt er sich als **Dwyn, Sohn von Kettra, der Wirtin des Gasthofs Dunkelstein** vor. Er würde die SC zum Gasthof eskortieren und nach kurzer Diskussion mit Kettra, bietet **Dwyn** den SC freie Unterkunft, aber ohne Mahlzeiten für eine Woche an. Sollten die SC nicht von alleine auf die Idee kommen der Karta einen Besuch abzustatten, wird **Dwyn** nach 3 Tagen die Abenteurer informieren, dass Gerüchte über eine Diebesbande, welche ausserhalb von Silberstein ihr Quartier haben im Umlauf sind... wo genau weiss niemand. Wie die SC auf die Karta aufmerksam werden können, ist im nächsten Kapitel
mit eckigen Klammern bei den jeweiligen Orten vermerkt.

Das Viertel Silberstein
Am Ende des Wegs der tausend Lichter erreichen die Abenteurer Silberstein. Dieses eignet sich hervorragend als Ausgangspunkt für das ganze Abenteuer. Dieses Viertel ist dank des Magierzirkels ausreichend beleuchtet. Hier gibt es unzählige Zwergenbehausungen, sogenannte Mäuselöcher, die meistens aus zwei bis vier Räumen bestehen. Erreichbar sind diese über kleinere, meist verworrene Treppen am Rande des Viertels. Menschen und Elfen können sich darin nur geduckt bewegen. In den meisten Fällen sind die Mäuselöcher bewohnbar (PW:16). Hier wohnen nur die gescheiterten Bewohner von Barcamar, Kostbarkeiten gibt es in diesen Kammern schon lange nicht mehr. Die Kammer ist evtl. bewohnt (PW: 7).

Wann immer die Abenteurer von Langeweile geplagt werden, kann der SL etwas Leben nach Silberstein bringen, indem er auf die nachfolgende Tabelle würfelt oder ein Ereignis nach belieben aussucht.

W20	ZUFALLSEREIGNISSE IN SILBERSTEIN
1-3	Eine Expedition der Prospektorenkompanie kommt zurück nach Silberstein
4-6	Fünf Sturmhämmer patrouillieren, bevor sie bei einigen Bettlern stehen bleiben
7-9	Ein Streit entbrennt zwischen 2 Söldnern, bis ein Golem erscheint...
10-13	Eine Karawane aus Shan'Zasar erreicht Silberstein
14-17	Ein ohrenbetäubendes Poltern dröhnt aus dem Bereich der Gärten zu den SC
18-20	Ein Mitglied des Zauberzirkels auf „Wachdienst" (z.B. Lichtzauber erneuern)

1 Gasthof Dunkelstein
Eines der grösseren Gebäude in Silberstein. Kettra, die Wirtin, ist hinter der Theke. Während den Essenszeiten ist es hier brechend voll.
[Die SC können hier Gerüchte über die Karta aufschnappen, bestenfalls Gerücht Nr.20]

2 Halle des Cor
Diese riesige Halle funktioniert als Marktplatz und wird in der Mitte von zwei 5 m hohen Statuen des Zwergengottes geschmückt. Diese blicken wachsam auf alle Neuankömmlinge. Die Hände umschlingen einen Kriegshammer, der Hammerkopf ist am Boden aufgelegt. In den Nischen sind kleinere Statuen, welche jeweils ein Handwerksmeister (Steinmetz/Waffenschmied/Minenarbeiter/Schneider) bei der Arbeit zeigen. Die Halle hat einige Brunnen. Das Rauschen des Flusses darunter ist an einigen Stellen gut zu hören und zu fühlen. Der Markt in der Halle sieht immer wieder anders aus, da etliche fahrende Händler hier immer wieder ankommen und mit gekauften/getauschten Gegenständen wegfahren. Warenangebot zu Beginn der Kampagne: Dorf, Preise mit 25% Aufschlag.

3 Sitz des Magierzirkels
Dieses ehemalige Wohnhaus einer Schmiedin und eines Händlers ist jetzt das Wohnhaus der fünf Magier. Nominell leitet Anaja den Zirkel, die strategischen Entscheide erarbeitet jedoch grösstenteils Fenithra. Wenig ist über das Innere des Hauses bekannt. Im grossen Empfangssaal können die Bewohner beim Zirkel vorstellig werden. Jeder Magier hat sein eigenes Zimmer mit eigenem Labor und sonstigen Utensilien. Das Haus wurde für Menschen bewohnbar gemacht und ist nur durch die Haupteingangstür zugänglich.
[Angesprochen auf die Karta reagieren die Magier stutzig, geben aber keine Auskunft, sondern prüfen die Aussagen der Abenteurer kritisch.]

4 Tranklabor Dirher
Der aufrichtige, extravagante Salomon Dirher (Menschen-Zauberer) mit schulterlangem stahlgrauem Haar, gezwirbeltem Schnauzbart und gertenschlanker Statur verkauft Tränke bis 200 GM (gem. GRW). Auf Anfrage stellt er jeden Trank zum normalen Preis her. Kräuter der Oberfläche verkauft er zu 150% und kauft diese auch zu 80% des Preises an. Er kennt sämtliche Tiefenpilze (Rostkappe, Guhltrichterling, krautiger Schwefelröhrling, Magnettrompete, etc.) und stellt aus diesen seine Tränke her. Menschen und Elfen vertragen diese jedoch schlecht (PW:2 pro Trank; Gift trotzen Probe, bei Fehlschlag erbricht der SC den Trank).

[Wird Salomon Dirher auf die Karta angesprochen, wird er bleich. Er weiss zwar nichts Genaues, hat aber Gerüchte gehört, dass die Karta existiert und fürchtet sich davor.]

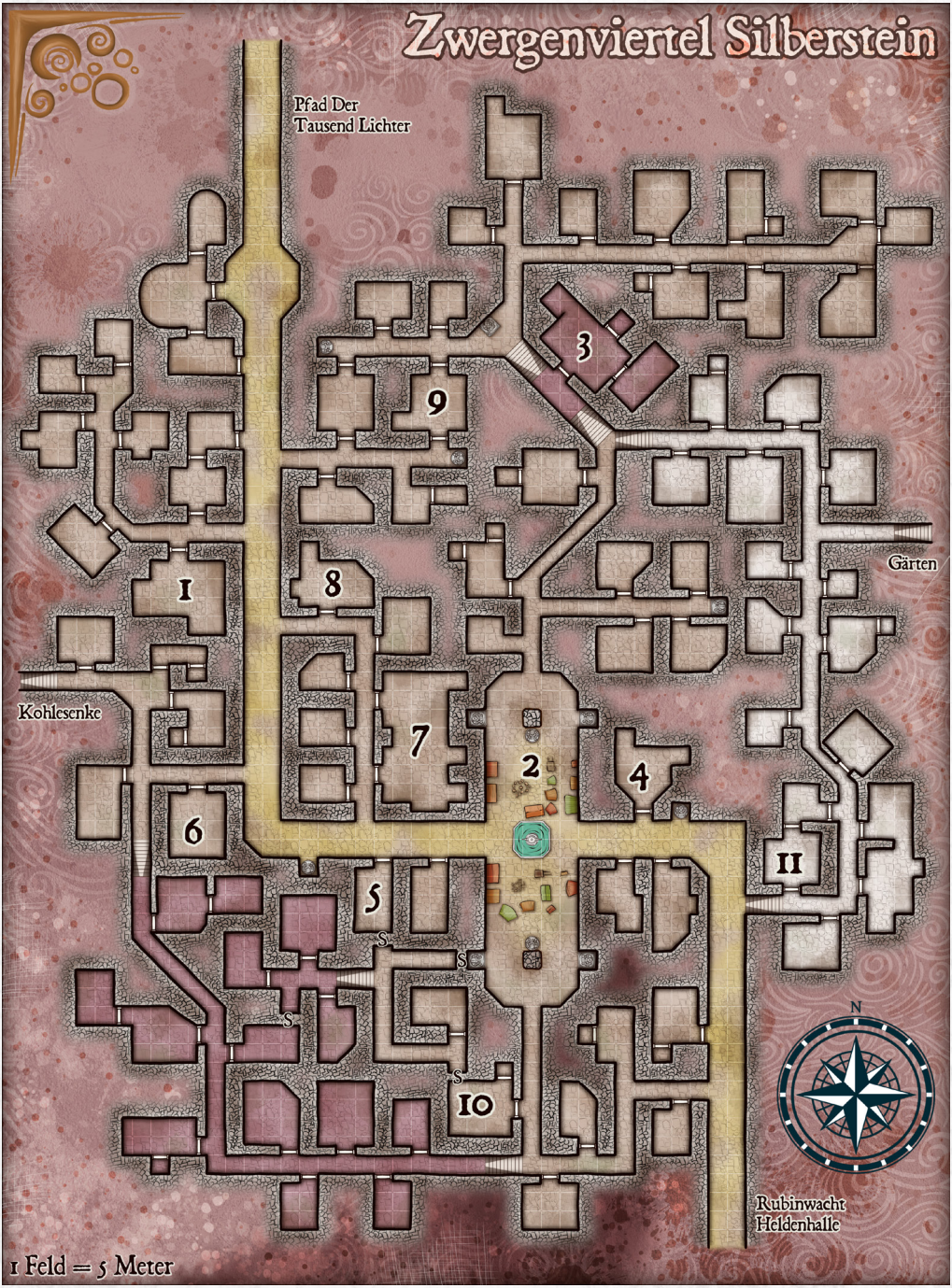
5 Relikte & Kuriositäten
Der mollige, glatzköpfige Zwerg Momgul Weschenbach ist auf dem linken Ohr taub. Er verkauft magische Gegenstände und Ausrüstung aus den zwergischen Hallen.
Sein Angebot:
Waffen magisch +2,
Rüstungen magisch +1
bis zu 5 Gegenstände BT:X

6 Provianthandel Reglem Weschenbach
Beim Betreten fällt sofort der frische Brotgeruch auf. Reglem ist der ältere Bruder von Momgul. Er hat den gleichen Körperbau, jedoch schütteres schwarzes Haar. Er ist auffällig am linken Arm tätowiert, gehört jedoch nicht zur Karta. Er erhält jeden Tag frischen Nachschub mit Lebensmitteln, jedoch nur selten richtig frische Ware. Meistens beschränkt sich die Lieferung auf haltbare Wurst, eingelegtes Allerlei und Getreidesäcke aus den Freien Landen. Im hinteren Teil seines Ladens ist ein Backofen, der dauernd in Betrieb ist.

7 Tempel der Helia
Wurde erst kürzlich improvisiert und ausgebaut, ursprünglich war dies auch ein Mauseloch. Die 23-jährige Priesterin Lorena (Hei 10) leitet den Tempel mit zwei weiteren Mönchen (Hei 1 und 3). Sie hat einen athletischen Körper und gestikuliert oft sehr wild. Heilkräuter verkauft sie nicht, jedoch Heiltränke und Weihwasser (PW:12). Sie heilt gutwillig gegen eine kleine finanzielle Zuwendung.
[Die Priesterin Lorena hat einige Verwundete geheilt, welche aus den Gängen kamen. Einer hat ihr berichtet, dass sie von Zwergen angegriffen wurden und dass er nur überlebt habe, weil er sich tot gestellt hat].

8 Taverne zum steinernen Trinkhorn
In dieser gemütlichen Schänke ist immer eine Gruppe des Geleitschutzes Sturmhammer anzutreffen, ebenso zwei Freudenmädchen, sofern sie nicht beschäftigt sind. Ansonsten ist hier eher wenig los. Jedoch bietet der ältere Wirt Shive (KRI 9) eine hervorragende Auswahl an Getränken zu guten Preisen. Sein magisches Silberbreitschwert +2 hängt hinter der Theke an der Wand. Es ist eine Meisterarbeit, mit der er bereits 2 Lykanthropen erschlagen hat. Diese Geschichte ist natürlich allen Bewohnern im Viertel Silbersteins ausreichend bekannt.
[Shive weiss nichts über das Ein- und Ausgehen der Karta in seiner Taverne. Wenn einer der SC eines der Freudenmädchen anheuert und erfolgreich seinen Charme spielen lässt und ihr Schutz verspricht, wird sich eines der Mädchen zu einer Aussage über das Quartier der Karta hinreissen lassen].

9 Prospektorenkompanie
Leiter der Expeditionen ist der Zwerg Fizz (KRI 4). Für den Laden ist sein gewitzter Sohn Harek zuständig. Die Kompanie handelt mit den Schätzen von Barcamar. Hier können mit geborgenen Gegenständen mässig gute Preise erzielt werden. Grosses Interesse hat die Kompanie an einem Zugang zu Rubinwacht, da dort unzählige Reichtümer vermutet werden.
[Wird Fizz auf die Karta angesprochen, verneint er deren Existenz. Fragt man genauer nach und schafft eine Probe auf GEI+AU+Charmant, erzählt er hinter vorgehaltener Hand, dass in seinen Augen eine solche Geheimorganisation neben der Prospektorenkompanie, den Sturmhämmern und dem Magierzirkel gar nicht existieren kann].


Zwergenviertel Silberstein
Pfad Der Tausend Lichter
Gärten
Kohlesenke
Rubinwacht Heldenhalle
1 Feld = 5 Meter
N
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
S

10 Geleitschutz Sturmhammer
Dies ist das Geschäftshaus für die „legalen“ Aktivitäten der Karta. Hier können die Zwergensöldner für wenig Geld angeheuert werden. Das geschieht beim pedantischen, breitschultrigen „Zwergenfürst“ Hogrem (SPÄ 4), der nur dem Kartaboss Baergurn unterstellt ist.
[Versuchen die SC hier etwas über die Karta in Erfahrung zu bringen, scheitern sie. Kurz darauf werden sie allerdings von Mitgliedern der Karta angegriffen. Ein hinterhältiger Kampf mit tätowierten Zwergen und deren giftigen Waffen folgt bei Gelegenheit ausserhalb Silberstein.]

11 Reit- und Transporttiere Skorba Grubenhüter
Der Bergzwerg Skorba verkauft hier Ponys (35 GM), Maultiere (15 GM) und Esel (10 GM). Das Gnollrudel wird ihm später (während Überleitung 2) zwei seiner besten Esel stehlen.

W20	GERÜCHTE
1	Die Zwergenkriegerin Lesall Silberklar sucht sehr häufig Momgul Weschenbach in seinem „Laden“ auf. (wahr)
2	Eine tierische Gestalt mit Umhang und Speer kauft Zutaten beim Alchemisten Salomon Dirher. (wahr)
3	Die Priesterin Lorena bevorzugt die Gesellschaft von Frauen. (wahr)
4	Der Magierzirkel plant anscheinend die Mäuselöcher auszubauen. (falsch)
5	Die Sandnerin Merilla weiss viel über die Mächtigen in Silberstein. (wahr)
6	Orks aus Grauenstoss bereiten einen Angriff auf Silberstern vor. (falsch)
7	Innerhalb des Magierzirkels tobt ein Machtkampf. (falsch)
8	Expeditionen berichten von Trollen mit vier Armen. (wahr)
9	Eine Karawane ist verschwunden. 3 Menschen und 3 Zwerge vom Geleitschutz Sturmhammer sind getötet worden. Alle weisen Kratzspuren auf. (Werwolf/wahr)
10	In Barcamar gibt es ein zwergisches Dämonengefängnis. (falsch)
11	Ein Drache lebt in Barcamar. (wahr)
12	Es wurde ein geheimer, aber noch intakter Zugang zu Rubinwacht gefunden. (falsch)
13	Die Erbauer von Barcamar waren zu gierig. Dies war ihr Untergang. (falsch)
14	Einige Abenteurer sind in den Zisternen verschollen. (wahr)
15	Die Steinwächter sind nicht die einzigen Schutzmechanismen in Barcamar. (wahr)
16	Wer sich gegenüber den Freudenmädchen flegelhaft verhält, kriegt Besuch vom Geleitschutz Sturmhammer. (wahr)
17	Ein zerlumpter, ausgemergelter Zwerg tauchte vor kurzem im Gasthof Dunkelstein auf. Am nächsten Morgen war er verschwunden. (wahr)
18	Die Kohlesenke gilt in letzter Zeit als sicherer. (falsch)
19	Wilde Hyänen machen die Umgebung der Zwergenfeste Nazammar unsicher. (wahr)
20	Wer einen Schwarzmarkt sucht, soll sich in der Taverne zum steinernen Trinkhorn erkundigen. (Karta/wahr)

WICHTIGE PERSONEN

Magierzirkel
Magier: Arathos, Isli, Soand
Magierinnen: Anaja, Fenithra

Die fünf menschlichen Zauberwirker bilden eine mehr oder weniger starke Willensgemeinschaft. Sie verbindet die Neugier und Suche um die Artefakte in Barcamar. Ihr Unterschlupf ist in einem hübsch anzusehenden Zwergenhaus (12) in Silberstein.
Die Steingolems, welche durch Silberstein patrouillieren, werden von einem unzugänglichen Mauseloch aus unter Kontrolle gehalten und reagieren nur auf die Worte der Magier. Werden die Golems genauer angeschaut, kann in den Augenhöhlen ein unheimliches, dämonisches Flackern gesehen werden.
Ein Magier hat immer Wachdienst in Silberstein. Währenddessen trägt er eine weite, fransige, blaurote Robe mit Kapuze und eine archaische Eisenmaske. Er überwacht die Golems und treibt manchmal Schutzgeld ein. Verbrechen werden ohne langen Prozess geahndet, sondern eher harsch und blutig oder kostspielig. Kleinere Verbrechen (Diebstahl, Erpressung) enden mit einem Wurf in den Fluss. Alle 8 Stunden müssen die Lichtzauber in Silberstein erneuert werden, welches ebenfalls während der Patrouille des verantwortlichen Magiers geschieht.
Soand arbeitet unbemerkt an einem finsteren Plan, welcher im Abenteuer Teil 3 seinen Höhepunkt erreicht. Dort erfährt man auch warum die Golems in Silberstein heroisch sind.

*(Die Kampfwerte der fünf Zauberwirker sind im Bestiarium ab **S. 49** vermerkt)*

Merila Rothenberg,
Sandnerin

Sogar für eine Sandnerin hat sie eine gedrungene, schmächtige Statur. Sie lebt neben dem für sie mässig einträglichen Geschäft mit der Karta vor allem von Informationen, welche sie in Silberstein einholt und entsprechend weiterverkauft. Wer hat wertvolle Waren und Artefakte am Markt verkauft? Sind bei Reglem Weschenbach die Vorräte knapp? Mit wem hat sich der Zauberzirkel als letztes unterhalten? Die Chancen stehen gut, das Merila etwas davon weiss.
Sollten die Charaktere sich jemals im Abenteuer verfahren, hat sie sicher nützliche Hinweise zu verkaufen, um wieder zurück auf die richtige Spur zu kommen. Einzig bei Kartainformationen ist sie sehr vorsichtig...

Greka und ihre Cousine
Lesall Silberklar
Zwergenkriegerinnen

Ihr Traum ist, dass weite Teile von Barcamar sicher sind und wiederbevölkert werden können. Sie schlagen sich bisher erfolgreich durch die Gänge und vernichten immer wieder Monstergruppen, bevor diese in Silberstein überhaupt ankommen. Wie sie es anstellen, weiss niemand... jedoch leben sie sehr gut von den Gegenständen, die sie an die Prospektorenkompanie verkaufen. Sie haben reichlich Kampferfahrung, Greka ist 102 Jahre, ihre Cousine 97 Jahre jung. Etwa alle vier Tage (PW:5) sind sie im Gasthof Dunkelstein (1) anzutreffen. Sie lieben den Kampf über alles. Als blosse Fremdenführer lassen sie sich nicht anwerben, jedoch geben sie bei Bier und Kampfgeschichten viele Informationen und Details zu Barcamar preis.

ERKUNDUNG VON BARGAMAR

Da Barcamar riesig ist, wird es einige Abenteurer sicher reizen, diese riesigen Gänge und Hallen zu erkunden. Da jedoch schon von Beginn an viele Aufgaben auf die SC warten, sollte der Entdeckergeist etwas im Rahmen gehalten werden. Starten sie z.B. aus Silberstein, ist folgender Satz angebracht:
«Ihr begebt euch auf eure Expedition, steigt zu der zweiten Ebene der Mäuselöcher hoch, taucht danach in einen finsteren und gewundenen Gang ein... Ihr taucht in einem Pilzgarten auf, dessen Wasserkanäle von der Decke zum Boden an unzähligen Pilzinseln vorbei fliessen... wenig später kommt ihr an einem Kontrollposten der Zwergenstadt vorbei, jedoch ohne irgendwelche Wertsachen zu finden... Ihr folgt weiteren Gängen, nur um plötzlich im Pfad der Tausend Lichter aufzutauchen... etwas später erreicht ihr wieder Silberstein. Ihr habt erst wenige Gänge erkundet und doch bereits viel Zeit benötigt. Was macht ihr jetzt?»

Unterwegs
Die Ruinen von Barcamar sind ein riesiges Labyrinth aus Gängen und Räumen in dem man sich leicht verirren kann. Nicht nur die Nebengänge, sondern auch die grossen und breiten Hauptgängen verzweigen sich immer und immer wieder. Verlassen die SC die sicheren Pfade, können sie auf verlassene Plätze, tiefe Schluchten mit oder ohne Brücken und noch vieles mehr treffen. Einige Gänge stammen eindeutig von Zwergen, der Ursprung anderer lässt sich nur erahnen. Es könnten sehr gut Gänge sein, die Monster auf ihrem Weg durch das Gebirge hinterlassen haben. Wenn die SC das sichere Viertel Silberstein verlassen wollen, gibt es für sie die folgenden drei Möglichkeiten:

1) Die SC wollen einen ganz bestimmten Ort in Barcamar aufsuchen. Haben sich die SC ausführlich über den Weg dorthin informiert (und die Informationen sind korrekt) oder haben sie einen Führer angeheuert, erreichen die SC das gewünschte Ziel innerhalb von zwei Stunden. Unterwegs kann es jedoch immer noch zu Zufallsbegegnungen kommen. Die SC kommen aber auf keinen Fall vom Weg ab.

2) Die SC wollen einen ganz bestimmten Ort in Barcamar aufsuchen. Haben die SC allerdings keine oder nur wenig Ahnung wie sie dorthin kommen, muss ein SC die Gruppe führen. Der auserkorene SC würfelt eine Probe auf GEI+VE+Jäger+WG:Höhlenkunde. Zwerge und Gnome können die Probe als leicht würfeln, Elfen, Menschen und Halblinge um mindestens 4 erschwert. Schlägt die Probe fehl, verirrt sich die Gruppe und der Ankunftsort wird zufällig ermittelt gemäss Tabelle auf S. 17. Bei einem Patzer kommt die Gruppe total vom Weg ab, erleidet pro SC 3LK Erschöpfung und endet z.B. in einem Angriff von Unwölfen oder an einer 15m langen, eingestürzten Bogentreppe, welche mühsam umklettert werden muss.

3) Die SC machen sich ohne ein bestimmtes Ziel auf den Weg oder verirren sich. Falls die SC dies wirklich vorhaben und auch vom SL nicht davon abgehalten werden können, bestimmt der Zufall (1W20) den Zeitpunkt und das Ziel. Falls der SC an der Spitze das Talent Heldenglück oder Glückspilz besitzt, kann er das Ergebnis um +/-1 anpassen. Dies jedoch nicht öfter als die Anzahl dieser Talentränge pro Woche.

W20	REISEN IN BARCAMAR
1-13	Die Gruppe ist eine Stunde unterwegs evtl. Zufallsbegegnung, weiterer Wurf auf der Tabelle Reisen in Barcamar
14-16	Viertel Silberstein
17	Eingang zu Grausenstoss/Dunkelfurt (zwei Würfel auf Tabelle Zufallsbegegnung)
18	Viertel Kohlesenke
19	Zwergenfeste Nazammar
20	Nicht aufgelisteter Ort gemäss Karte Barcamar

ZUFALLSBEGEGNUNGEN

Während die Charaktere in den Gängen Barcamars unterwegs sind, können sie auf verschiedene Kreaturen treffen. Um zu bestimmen ob es zu einer Begegnung kommt oder die Charaktere problemlos reisen können, wird mit einem W20 gewürfelt.

Startwert:	***PW: 4***
leises Reisen:	***-2***
lautes Reisen:	***+2***
Keine Begegn. bisher:	***+1***

Kommt es zu einer Begegnung, wird mit einem W20 eine Zufallsbegegnung bestimmt oder vom SL ausgesucht:

W20	ZUFALLSBEGEGNUNGEN
1	Gnollüberfall Ein Trupp aus der Zwergenfeste Nazammar auf Beutefang SC/2 Gnollkrieger; SC/2 Gnollmarodeure; 2 Hyänen; 2 Gnollspäher
2	Tödliches Grab SC/2 Schatten greifen aus einem Grab heraus an
3	Fledermäuse Die Fledermäuse können von der Gruppe aufgeschreckt werden. Schwarmwert entspricht SC*5
4	Monsterspinnen Lassen sich an seidenen Fäden langsam zur Gruppe hinunter SC/3 Monsterspinnen
5	Trollspäher erkunden das Gebiet für ihren Stamm SC/3 Trolle
6	Höllische Schrecken SC-2 Unwölfe sind von den Tiefen Wegen bis in dieses Gebiet vorgedrungen
7	Verschollener Zwergenschrein 1 Steingolem, evtl. 1 Todesfee Der Steingolem bewacht noch immer das Grab seines Zwergenfürsten

W20	ZUFALLSBEGEGNUNGEN
8	Fiese Nager SC hören Geräusche, kurze Zeit später springt die erste Ratte einen SC an SC+3 Werratten (Werte wie Wolf)
9	Gnollritual SC/2 Gnollkrieger; 2 Gnollmarodeure; 2 Gnolljäger; 1 Gnollhexer Der Gnollhexer untersucht eine frisch geöffnete Kammer auf Magie o. ä.
10	Hyänenangriff SC-1 Hyänen, wild und ausgehungert Den Gnolle sind mehrere Hyänen im Kampf davon gelaufen, hier streifen sie herum.
11	Jungdrache Viuhmithrax 1 Jungdrache (Purpur) Dieser Jungdrache will nur in Ruhe gelassen werden...
12	Tote Karawane 5 tote Maultiere, 5 tote Menschen, 1 Werwolf Der Werwolf wartet auf eine Gelegenheit um die SC zu überfallen
13	Leuchtschnecken SC*3 Schnecken, harmlos Schleim der Schnecken leuchtet und ist ätzend
14	Weitläufiger Gang SC/2 Gargoyle warten, bis die Gruppe vorbeizieht, um ihnen in den Rücken zu fallen
15	Zisternenschreck SC/2 Mantler (Werte siehe Anhang) sind ausserhalb der Zisterne auf Beutefang
16	Monsterpilz SC/3 Monsterpilze (Werte wie Schlingwurzelbusch) wachsen in einem gewundenen Gang und versperren den Grossteil des Gangs
17	Skelettwache SC+1 Zwergenskelette (50% mit vergiftetem Kurzbogen) bewachen eine Brücke oder Treppenniedergang
18	Priestersegnung 1 Zwergenpriester (KRI6), 1 Akolyth (SPÄ4) Priester des Dimmengrahl, reinigt eine prächtige Zwergenstatue
19	Schatzsucher 15 Zwergenprospektoren mit Maultieren gehören zur Prospektorenkompanie (Insignien vorhanden)
20	Zwergenkarawane 6 Maultiere, 12 Bergzwerge (2 SPÄ, 9 KRI, 1 HEI) Erfolgreiche Karawane, verkaufen Artefakte und evtl. eine Schatzkarte

ABENTEUER TEIL 1
DIE KOHLESENKE

Fraktion: Die Karta
(Geleitschutz Sturmhammer)

Die gescheiterten Zwerge in Barcamar haben kaum positive Lebensaussichten, da kein anderer Zwerg noch etwas mit ihnen zu tun haben will. Eingepfercht in den zerfallenen Ruinen oder Mäuselöcher, verlegen sich die meisten aufs Betteln, Prostitution oder das Verbrechen. Die Karta ist nach aussen unter dem Namen Geleitschutz Sturmhammer bekannt. Innerhalb der Karta ist **Baergurn** der Anführer. Es ist eine Gruppe, welche sich durch Schmuggel, Sklavenhandel etc. finanziert. So wie alle Flüsse letztlich ins Meer münden, werden alle Zwerge, die den Weg des Verbrechens einschlagen, irgendwann Teil der Karta.
Diese beauftragt Gruppen von Zwergen, die dort bereits leben, mit dem Schmuggel von Waffen, Sklaven, Luxusgütern von der Oberfläche, Relikten und anderen Waren zwischen Barcamar und der Oberfläche. Obwohl die Karta prosperiert, sind die Mitglieder noch immer verzweifelt und gewalttätig. Baergrun ist kein starker Anführer, der ein strenges Regiment führt. Sie haben keinen zwergischen Sinn für Witz, agieren ruchlos, hintergehen Verbündete und betrügen bei Geschäften. Die Mitglieder tragen eine Tätowierung als Erkennungszeichen der Karta. Die Karta steht in Verbindung mit den Dunklen Geiern (Sklavenjägern von Nieheim, schwarze Turbane als Erkennungszeichen; AVC S.137).

Volksfähigkeiten:
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
Zäh: Erhält +1 auf Abwehr
Langlebig: Mitglieder dieses Volkes altern nur noch langsam, sobald sie erwachsen sind.

Haupttätigkeiten:
• Schutzdienst für Expeditionen, jedes angeheuerte Mitglied erhält einen Anteil von 4% der Wertsachen, welche gefunden werden. Bei Misserfolg, aber unversehrter Rückkehr nach Silberstein pro Kartabegleiter 5 SM/Tag (Mindestbetrag für einfachste Begleiter).

• eigene Expeditionen, Plündern, Rauben von Schätzen und Artefakten.

• Sklavenhandel (neu), es wurde an der Oberfläche Kontakt geknüpft zu den Dunklen Geiern.

• Erfolgreiche Expeditionen überfallen (Nicht traditioneller Überfall, z.B. Lasttier vergiften o. ä.).

• Artefaktenhandel (erfolgt über Mittelsmann in Silberstein).

• Prostitution als Einnahmequelle und zur Informationsbeschaffung.

Über die Karta
• Mitglied kann jeder werden, der sich in Barcamar keine eigene Existenz aufbauen konnte. Spähermitglieder vermitteln.

• Neue Mitglieder erhalten Kost, Logis und Sicherheit. Sie verpflichten sich einer strengen Kartaregel. Verstösse gegen diese Regeln führen zum Tod des Kartamitglieds.

• Aktuell zählt die Karta ca. 40-50 Mitglieder

• Im Geschäftshaus in Silberstein leben 5 Mitglieder, 8 Bettler leben in den Strassen von Silberstein.

• Jedes Kartamitglied hat an einem mehr oder weniger auffälligen Ort die zwergische Rune 11 tätowiert.

• Einige Kartamitglieder sind momentan auf Expedition als Geleitschutz Sturmhammer.

DAS VIERTEL KOHLESENKE

Dieses Viertel ist in den letzten Jahren schon ordentlich geplündert worden. Einzig einige steinerne Trinkhörner oder Teller der ehemaligen Bewohner liegen verschmäht in den Behausungen. Insgesamt ist das Viertel schmuckloser und kompakter aufgebaut als das Viertel Silberstein. Hier wohnten die Ärmsten der Zwerge. Lediglich der Abbau und Handel mit Kohle war diesen Zwergen gestattet.
Hinweis an den SL: Dieses Viertel ist zwar gut erkundet, jedoch immer noch brandgefährlich. 2 bis 3 Zufallsbegegnungen nach Gutdünken sind hier angebracht. Besonders Kämpfe in interessanter Umgebung können hier die SC fordern.

1 Zerstörte Zwergenbrücke
Diese Brücke bietet in der Breite Platz für drei Fuhrwagen. Leider ist ein Teil der Brücke auf etwa 20m eingestürzt. Zum Grund der Schlucht sind es etwa 30m.

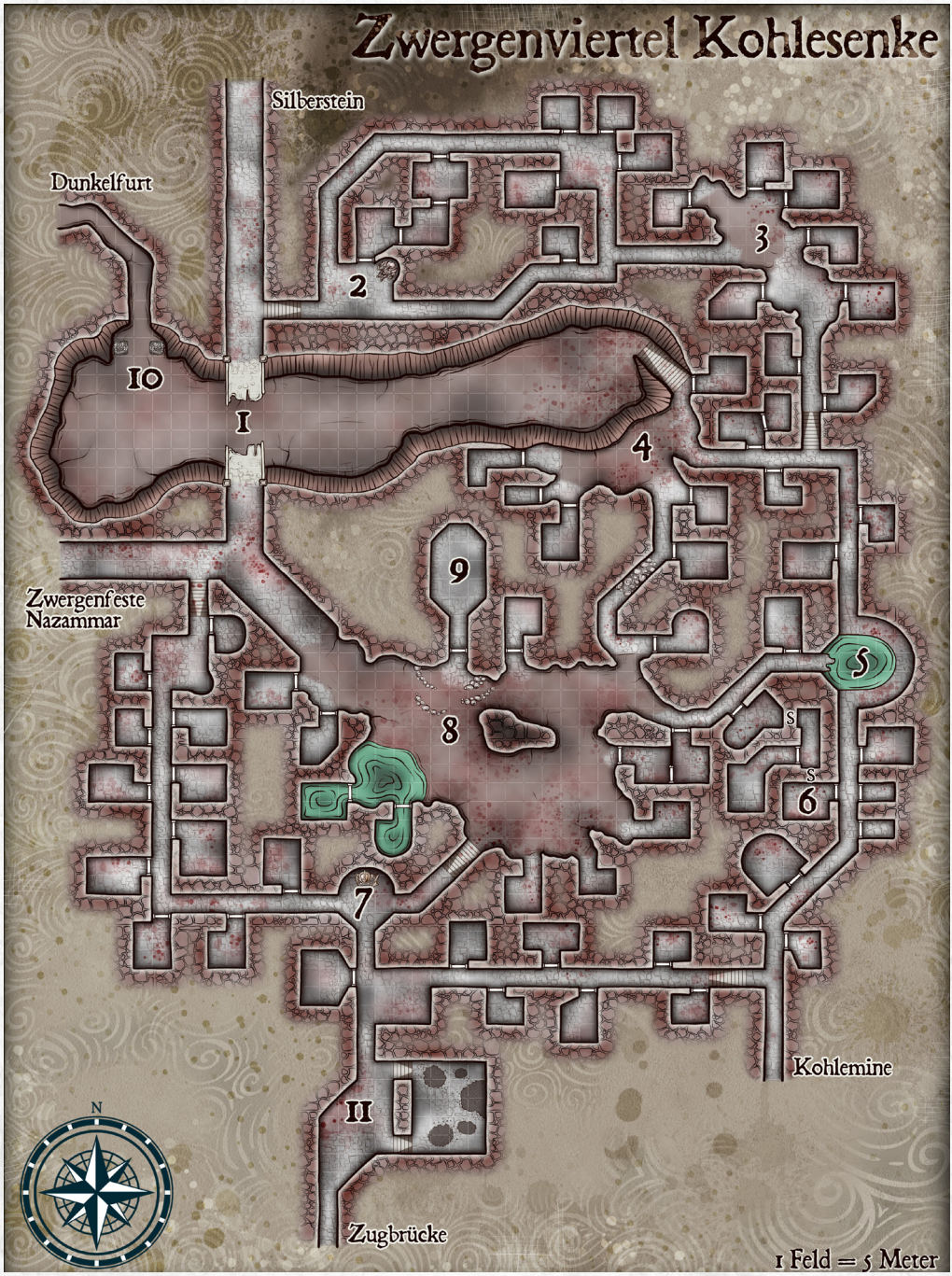
2 Kontrollposten
Hier sind die Wachstuben der Zwerge gewesen, welche den Waren- und Zwergenverkehr auf der Brücke (1) kontrolliert haben. Eine Kriegerstatue mit Speer und Schild überblickt den Platz.

3 Nordsiedlung „Khan Faldir“
Diese kleine Höhle hat einige Kammern und die Luft ist trocken. Überreste eines Lagerfeuers sind zu finden.

4 Schluchtensiedlung „Mughtihrm“
Die Siedlung besteht aus einigen verlassenen Häusern. Geräusche hallen hier besonders gut. Der Durchgang zur Haupthöhle (8) ist durch einen unnatürlichen Felssturz blockiert.
[Falls die Abenteurer die Treppe runter steigen, könnte hier ein einzelner Troll (GRW: S. 124) entgegenkommen. Falls die Abenteurer noch nicht Stufe 4 sind, ist dieser seit 2 Tagen ohne Nahrung, d.h. Proben -1 und -10 LK Erschöpfungsschaden, nicht heilbar durch die Fähigkeit „Regeneration“.]

5 Sammelbecken
Ist das Abwasser? Frischwasser? Trinkwasser? Was sind das für Pilze am Brunnenrand?
[Es ist ein interessanter Kampfplatz für ein Scharmützel mit Barca-Orks, egal ob diese von der kaputten Brücke ein Zielschiessen veranstalten oder von Süden her die Nahkämpfer ins Wasser schubsen und ZAW über das Sammelbecken hindernisfrei mit Pfeilen beharken!]

6 Lagerräume der Karta
Die Kartamitglieder haben den Geheimgang (-4 auf entdecken) im Zimmer gangbar gemacht und benutzen diesen als Abkürzung zum Tempel des Cors (9). Im versteckten Lagerraum sind drei Zwergenartefakte im Wert von W20 GM gelagert, ebenso zufällige Ausrüstung BW 2C:20, 2D:20 und 3x Schriftrollen Z1.


Zwergenviertel Kohlesenke
Silberstein
Dunkelfurt
Zwergenfeste Nazammar
Kohlemine
Zugbrücke
1 Feld = 5 Meter
N
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11

7 Kreuzung mit Schutzstatue
Hier streckt eine schmucke Zwergenarbeiterstatue die Hände zum Boden aus. Die Statue repräsentiert einen namenlosen, rebellische Zwergenvorarbeiter, welcher gegen die Herrschaft der Adeligen von Rubinwacht konspirierte.

8 Haupthöhle „Bomdoral“
Aus Steinen wurden einige Verteidigungsnester vor dem Tempel gebaut. Tote Barca-Orks liegen an den Barrikaden. Ein Teil der Behausungen wurde überschwemmt.

9 Der Tempel des Cors
Siehe separate Beschreibung und Karte in diesem Abenteuerteil!

10 Wächterstatuen beim Durchgang Dunkelfurt
Zwei grosse zwergische Kriegerstatuen mit Axt und Schild bewachen den Durchgang, welcher zu den Trollhöhlen und weiter führt.

11 Kohlelager und Sortierungsstätte
In dieser grossen Halle wurde das Kohleerz verarbeitet, es liegt eine dünne Schicht Kohlestaub in der ganzen Halle. Hier wurde die Güte der Steinkohle festgelegt und in welches Viertel die Kohle transportiert wurde. Zwerge können diverse Erzhaufen ausmachen (Flammkohle, Gaskohle, Magerkohle und Anthrazit, die wertvollste Form).
[Eine Gnollpatroullie könnte hier auftauchen; ein Feuerstrahl oder eine fallengelassene Fackel verursacht eine Feuersbrunst im ganzen Raum (2W20 Schaden, abwehrbar).]

DER TEMPEL DES COR

In der Kohlesenke gibt es einen kleinen Tempel, der das versteckte Hauptquartier der Karta ist. Um die Karta unschädlich zu machen, müssen die SC diesen finden. Während des Endkampfs treffen sie auf einige Gnolle und Sklavenjäger, die auf den nächsten Abenteuerteil hinweisen. Gefährlich sind die „harmlosen“ Bettler, insgeheim Späher der Karta. Sie funktionieren als Wache für das Treffen in der Bibliothek. Sollten die SC den Weg über die Schmiede (6) nehmen, wird ein Kartamitglied durch die Geheimtür schlüpfen und die Leute in der Bibliothek warnen. Ein SC kann die Kartamitglieder entlarven, indem er eine Tätowierung „11“ entdeckt (Bemerken -2;+2 falls aktiv gesucht wird). Alle Zimmer sind beleuchtet (Kerze oder Kamin), die Möbel sind meist aus schlicht verziertem Stein.

1 Tempelfoyer
Durch die Haupttür des Tempels betritt man das Tempelfoyer. Dort wuchern Pilzdekorationen (Zwerge sollten deren hübsche Anordnung erkennen), auf der linken Seite liegen Schlafsäcke von drei Bettlern (Kartamitgliedern), 3 leichte Armbrüste und vier Dolche sind in Vorratskisten versteckt (Bemerken-4 um Bolzen zu entdecken). Eigentlich nichts aussergewöhnliches, da die Bettler sich in diesem Teil sicher häufig gegen Monster wehren müssen. Es kommt nur zum direkten Kampf, wenn sich die Bettler provoziert fühlen. Geradeaus führt eine grosse steinerne Flügeltür zum Hauptschiff des Tempels (5). Die verzierte Flügeltür kann ohne Probleme geöffnet werden. Rechts führt eine einfache, unverschlossene Steintür hinauf ins Konsultationszimmer der Priester (2). Die angeblichen Bettler werden misstrauisch die SC begleiten und sie daran erinnern, dass Diebstahl von Bedürftigen Cor missfällt.

7C
7B
7A
7A
7A
N
W
E
S
9
8
6
S
5
10
4
3
1
2
1 Foyer
2 Konsultation
3 Lagerraum
4 Essbereich/Küche
5 Tempelschiff
6 Tempelschmiede
7 Schlafnischen
8 Abort
9 Priesterquartier
10 Bibliothek

2 Konsultationszimmer
In diesem Raum empfingen die Priester früher Zwerge, welche sich hilfesuchend an den Tempel wendeten. In der Mitte des Raums steht ein grosser Tisch mit drei Stühlen. Nördlich führt ein Gang in die Küche und den Essbereich. Rechts von der Tür steht ein Steinregal, dessen Inhalt keinen Wert mehr hat. In diesem Raum ist nichts wertvolles zu finden.

3 Lagerraum
Ausser einigen alten und verfallenen Regalen ist hier nichts zu finden.

4 Essbereich & Küche
In diesen Raum befinden sich zwei weitere Schlafsäcke von Bettlern. Auf der rechten Seite in der Mitte gibt es einen Brunnen mit fliessendem, geniessbarem Wasser. Das Feuer in der Ecke deutet darauf hin, dass diese Küche von Bettlern benutzt wird. Ausser Kochutensilien und Geschirr findet man max. 1W20 Tagesrationen in einem Regal. In einem der vier Stahlfässer ist süffiges Bier gelagert. Ein Bettler offeriert den SC möglicherweise Wasser vom Brunnen, sollten sie sich bisher nett verhalten haben.

5 Hauptschiff des Tempels
Eindrucksvoll steht ein Findling des Zwergengottes Cor in der Tempelhalle. Davor einige Opfergaben (BW 4A:7, Dolch+1, Kurzschwert+1). Das Feuer im Kamin, offensichtlich von den Bettlern entzündet, strahlt eine angenehme Wärme aus. An jeder Seite stehen 3 Steinregale, deutliche Schleifspuren (Bemerken+2) zeigen, dass ein Regal auf der linken Seite verschoben wurde. Sollte die verdeckte Tür (Bemerken -4) dahinter durch einen SC benutzt werden (durchschlüpfen dauert 1 Kampfrunde, Probe auf AGI+BE-PA), bewaffnen sich die Bettler (Späher der Karta) und greifen an, sobald 50% der SC auf der anderen Seite sind.

6 Schmiede
Hier wurden früher heilige Waffen geschmiedet, damals die einzige „ordentliche“ Zwergenarbeit in der Kohlesenke. In der Mitte sind noch immer Kohlereste zu sehen. Im angrenzenden Raum steht ein Amboss, Steinbecken und Tisch. Einige neue Werkzeuge lagern hier.

7 Quartiere
Diese einfachen Novizenquartiere sind mit Steinbett, Truhe und Tisch mit Stuhl ausgestattet.

7A Novizenquartiere
Hier schlafen die hochrangigen Mitglieder der Karta, in der Truhe befindet sich BW 1A:8, 2C:17

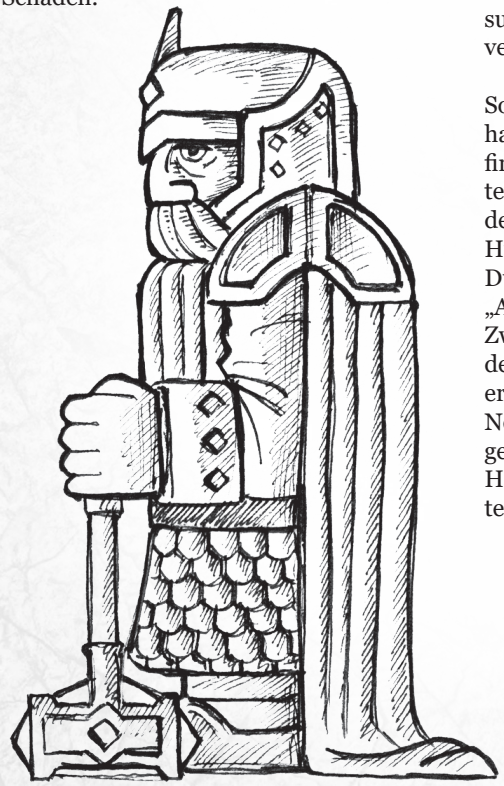
7B Novizenquartiere
Dieses Novizenquartier ist mit einer Falle ausgestattet. Sobald die Tür geöffnet wird, fällt eine Brandbombe auf den Boden und taucht jeden in r=3m in Feuer (W20 nicht abwehrbarer Schaden, was den Kartamitgliedern wohl nicht entgehen wird).

7C Gästezimmer
Dieser Raum wird momentan von 2 Sklavenjäger von Nieheim bewohnt, die Sklaven der Karta kaufen wollen. Bei PW:10 schlafen sie hier (wie Harringer GRW S. 133), andernfalls treffen die SC beim Verlassen des Tempels auf sie.

8 Abort
Hier gibt es nichts besonderes, bei PW:5 greift jedoch ein Rattenschwarm (GRW S. 122) mit 80 Mitgliedern an.

9 Priesterquartier
Auf dem Steinpult liegt ein Brief der Gnollhexe „Mirrsu Speertanz“, die sich für zwei „gesunde“ Pakete bedankt. Im Regal lagern 3 Heiltränke, ein Lederbeutel mit 2W20 Silber und BW 2D:18.

10 Bibliothek
Einige Regal enthalten noch fragile Bücherreste und versteckt (-4 auf Suchen) eine Schriftrolle Öffnen. 2 Gnolljäger, Baergurn, 1 Krieger der Karta, 1 Heiler der Karta und SC-3 Späher der Karta halten sich hier im Tischbereich auf, weil die Gnolle 16GM für 2 erhaltene Sklaven überbringen. Die einzelnen Regale können mit einem Kraftakt umgeworfen werden und verursachen PW:25 abwehrbaren Schaden.



AUSGANG ABENTEUERTEIL 1 KONSEQUENZEN FÜR TEIL 3

Säubern die Helden das Hautquartier der Karta im ersten Angriff, kann Soand keine Opfer für sein Ritual beschaffen. Falls die SC beim ersten Mal keinen Verdacht geschöpft haben oder sich länger zurückziehen mussten - organisiert die Karta über Unterhändler 2 Sklaven für Soand.

Der Zwerg Dwyn wird jedenfalls froh sein, dass die SC die gefährlichen Sklavenhändler und Diebe erledigt haben. Unaufmerksame Abenteurer sollten noch einmal auf die folgenden Hinweise aufmerksam gemacht werden: Brief der Gnollhexe Mirrsu, Präsenz der Gnolle beim Treffen, Sklavenjäger von Nieheim.

Sollten die Abenteurer keine Ahnung haben, wo die fehlenden Gefangenen zu finden sind (besonders wenn der Abenteuereinstieg „Sklavenjäger“ gewählt wurde) kann der SL den Spielern folgenden Hinweis erzählen, sobald diese im Gasthof Dunkelstein einkehren:
„Als ihr euch ausruht, kommt Dwyn, der Zwerg, den ihr gerettet habt zu euch an den Tisch. Er zieht einen Stuhl heran und erzählt neben etwas Tratsch auch eine Neuigkeit: „Ich habe gerade ein Gerücht gehört“ sagt Dwyn hinter vorgehaltener Hand „die Gnolle sind in Silberstein unterwegs.“

ÜBERLEITUNG 2
DIE KRISE DES HEILERS

Die Sandnerin ***Merilla Rothenburg*** überbringt den SC eine Warnung. Der Heiler Soand ist auf Erkundung in einem Zwergengang nahe Silberstein und wird wohl bald in einen Hinterhalt von einigen Schlägern geraten. Was auch Merilla nicht weiss: Soand hat das Ganze eingefädelt, da er eine treue, neutrale, Söldnertruppe ausserhalb des Zirkels in Silberstein benötigt. Nach Bekanntgabe des Ortes werden die SC auch sehen, wie einige Sturmhämmer in einen Raum schleichen, welchen zuvor auch Soand betreten hat. Mit Flackern und seiner tollen Ausrüstung weiss der Heiler, dass er die Schläger notfalls auch noch Verwirren kann, sollten die SC sich verspäten.

Nach der „heldenhaften“ Rettung überschüttet der Heiler dankbar die SC mit Belohnungen. Er offeriert der Truppe:
30 GM pro SC, Ein zwergisches Kettenhemd (max.+2, Heimlichkeit+II), einen Schutzring+1 und 30 GM pro SC.

Sollte ein Heiler oder Zauberer in der Gruppe sein, offeriert Soand zusätzlich 2 Schriftrollen mit 50% Rabatt (z.B. Einschläfern, Halt oder Verlangsamen).
Sobald die Beute verteilt ist, zieht der Heiler eine achteckige, mit zwergischen Symbolen verzierte Scheibe aus **Damorrit** aus seinem Rucksack, zeigt diese den SC und offeriert 150GM pro SC, sollten diese ihm je eine der zwei übrigen Scheiben organisieren. Falls die SC verhandeln, ist sein Maximalgebot 175GM pro SC und 3 „übriggebliebene“ magische Gegenstände (BT:M20) aus dem Sitz des Magierzirkels.

Liebend gerne schenkt er seinen Helfern magische Metallrüstungen, da er weiss, wie verheerend sein Zielzauber Blitz gegen solche Kämpfer ist. Die SC wären nicht die ersten, die dem Heiler helfen, nur um anschliessend von ihm gebrutzelt zu werden.

Info für den SL:
Soand hat Dreck am Stecken und wird später die SC hintergehen. Möchte ein SC die Ehrlichkeit von Soand prüfen, kann er eine Probe auf GEI+AU+WG:Menschenkentniss +Diener des Lichts würfeln. Bei einem Erfolg bleibt ein komischer Eindruck von Soand zurück, obwohl er sich spendabel zeigte. Wirkt der Heiler nur rücksichtslos, weil der Zirkel ihm zu wenig Freiheiten lässt?
Für einen SC mit WG: Menschenkentniss oder Diener des Lichts, welcher nicht aktiv danach fragt, sollte der SL die Probe verdeckt um 4 erschwert würfeln.

Die drei magischen Schlüsselscheiben

Der Heiler Soand weiss zu diesem Zeitpunkt erst, dass es drei Schlüsselscheiben gibt, welche mit einer kryptischen, fremdartigen Schlüsselmatrix verzaubert sind. Hier kann der SL ebenfalls einige wilde Vermutungen streuen.
Soand weiss auch, dass die Rudelhexe ***Mirrsu Speertanz*** die zweite Scheibe aus ***Vulkangold*** hat und vermutet die letzte fälschlicherweise im Hort des purpurnen Jungdrachen Viuhmithrax. Die letzte Scheibe aus ***Pyrophit*** wird jedoch gerade durch eine Expedition geborgen und Soand kann diese anschliessend auf dem Markt erwerben, während die SC die Zwergenfeste mit den Gnollen untersuchen.

Info für den SL:
Die drei Scheiben werden von Soand benötigt, um die Tür des Laboratoriums im dritten Abenteuerteil „Das Laboratorium des Schreckens“ zu öffnen. Die drei erwähnten Metalle (Damorrit, Vulkangold und Pyrophit) sind bei Gnomen und Zwergen bekannte Metalle.
Damorrit kommt aus Damorra und wechselt je nach Lichteinfall die Farbe.
Vulkangold ist in Shan‘Zasar als robuster Schmuck beliebt und wird im Feuerkamm abgebaut und veredelt.

Pyrophit wird nur noch selten im Drachengrat abgebaut, da der direkte Kontakt mit dem Rohstoff ernsthafte körperliche und geistige Erkrankungen vor allem bei Menschen und Elfen zur Folge haben. Für Magier kann dies den Tod durch spontane Entflammung bedeuten. Eine kleine, reine Menge des Metalls reicht jedoch, um dem Träger Feuermagier +I zu gewähren.

Markttag der Rudelshexe Mirrsu Speertanz

Sobald die SC sich auf dem Markt in Silberstein eindecken für die Reise zur Zwergenfeste Nazammar, können sie bemerken (-2), wie die gut getarnte, stattliche Mirrsu Speertanz in weitem Umhang einige alchemistische Gegenstände gegen Goldmünzen tauscht und danach verschwindet. Sie kehrt in die Gnollfestung zurück und nimmt dabei den normalen Weg durch Halradins Kreuzung und die Kohlesenke, bevor sie dort den geheimen Weg zur Zugbrücke der Gnolle nimmt. Danach erreicht sie den Hintereingang der Festung Nazammar. Mit Mirrsus Geschwindigkeit werden die wenigsten Charaktere mithalten können, höchstens rennend ist dies allen möglich. Sobald die Rudelshxe jedoch Gefahr spürt, rennt auch sie um ihr Leben. Ein einzelner Späher könnte die heimliche Verfolgung aufnehmen und bis zur Zugbrücke den Weg erkunden. Die Gruppe profitiert im Erfolgsfall von weniger und schwächeren Wachen sowie der vollen Waffenkammer zum Plündern. Die SC befinden sich zusätzlich bereits im richtigen Teil der Festung, dort wo sich auch Mirrsu mit der Schlüsselscheibe aufhält.

Info für den SL:
Die Zugbrücke der Gnolle ist nicht als Battlemap vorhanden, der SL darf hier improvisieren.

ABENTEUER TEIL 2: ZWERGENFESTE NAZAMMAR

Fraktion: Das Gnollrudel

In der Zwergenfeste Nazammar hat sich seit längerer Zeit ein Gnollrudel niedergelassen. Es kauft regelmässig Sklaven bei der Karta. Aktuell befinden sich 15 Sklaven in den Fängen des Rudels. Das Gnollrudel besteht aus 4 Anführern sowie etlichen Kriegern, Jägern und Marodeuren.
Jeder der Anführer ist auf seine Weise gefährlich. Da ist der Schmied des Rudels Rienrr Blutfaust, der Feinde und Metalle auf die gleiche unerbittliche Weise mit seinem Schmiedehammer bearbeitet. Die verwegene Mirrsu Speertanz ist die Rudelhexe und unterstützt anmutig tänzelnd ihre Krieger mit gefährlicher Magie. Unerbittlich peitscht Thuror Bluttod im Moment Sklaven dazu an, die Palasthalle zu zerlegen, da dort eine Geheimkammer im Boden vermutet wird. Schlussendlich ist da auch noch der Rudelsführer Dermar Donnerfang unterwegs, geschickt setzt er seinen magischen Bihänder im Kampf gegen Feinde ein. Sein lauter, grunzender Schlachtruf motiviert alle Gnolle seines Rudels zu Höchstleistungen.

Die zerfallene Zwergenfeste
Die imposante Zwergenfeste Nazammar war zu den friedlichen Glanzzeiten von Barcamar der Rückzugsort des Königs. Die Feste besteht aus zwei Teilen, welche durch eine Brücke miteinander verbunden sind. Im nördlichen Teil der Feste befindet sich ein verlassener Cortempel, eine Festungszisterne, diverse Schlafräume und ein Hyänenzwinger. Im südlichen Teil befinden sich der Speisesaal, die Schmiede und die Palasthalle. Falls die Gnollhexe erfolgreich vom Markt verfolgt wurde und die Zugbrücke der Gnolle benutzt wurde, betreten die SC Nazammar von Süden her Richtung Schmiede. Andernfalls erreichen die SC die Zwergenfeste von Norden her über die Kohlesenke.
Überall in der Festung liegen Schutt- und Steinreste am Boden, welche Sturmangriffe unmöglich machen und den Laufen-Wert halbieren.
Alle Feuerschalen können umgeworfen werden und verursachen wie ein Lagerfeuer W20 Schaden.

Gnolle
Gnolle sind hyänenartige Geschöpfe, die allerdings auf zwei Beinen laufen. Sie fühlen sich vor allem im Dunkeln wohl, Tageslicht meiden sie wann immer möglich. Ein ausgeprägter Geruchssinn, die sehr starken Krallen und eine enorme Ausdauer machen Gnolle zu hervorragenden Jägern. Gnolle sind ausschliesslich in Rudeln unterwegs.

Volksfähigkeiten:
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen
Schnell: Erhält +1 auf Laufen
Ausgeprägter Geruchssinn: +2 auf Bemerken Proben
Krallen: Gilt im Nahkampf immer als bewaffnet (WB+1; GA-1)
Ungepflegt: -2 auf soziale Interaktionen mit anderen Völkern

NEBENQUESTS

Die SC können die Todesfee in der Krypta (9) mit der Tiara (zierlicher Stirnreif) aus der Wasserhöhle (17) erlösen. Diese Quest gibt 300EP pro SC. Wird die Todesfee im Kampf besiegt, erhält jeder SC nur 30 EP.

Diese EP können nicht mehrmals erhalten werden. Die vermissten Esel von Skorba Grubenhüter (Silberstein, 11) können aus dem Hyänenzwinger (6) gerettet werden. Die Rückführung ist 10EP pro SC und 15 GM für die Gruppe wert.

W20	ZUFALLSBEGEGNUNG NAZAMMAR
1-2	Eine Gruppe von sieben Barca-Orks, die Richtung Speisesaal unterwegs sind.
3-4	Dermar Donnerfang auf Inspektion, begleitet von SC-3 Gnollkriegern, SC-2 Gnollspähern und einem Gnollhexer.
5-6	Zwei stille Gnollmarodeure, die vier Hyänen zum Hyänenkäfig bringen.
7-8	Drei erschöpfte (alle Proben -2) Gnollkrieger, unterwegs in ihr Quartier.
9-10	Ein Schwarm haariger Käfer (SCW: 3*10) auf der Suche nach Nahrung.
11-12	Zwei verspielte Hyänen, die ausgebüxt sind, streifen hier umher.
13-14	Vier Gnolljäger, die ein Wasserfass zur Festungszisterne (5) rollen. Geht das Fass kaputt, stürzen alle in 4m Radius, welchen AGI+BE misslingt, zu Boden und werden auch noch W20/4 Meter weggespült und erleiden entsprechend Sturzschaden.
15-16	Die Rudelhexe Mirrsu Speertanz und vier Gnollmarodeure transportieren je 1 Sack Tiefenpilze zum Speisesaal (Pilzsack je 2 GM). Das gesuchte Artefakt trägt sie bei sich.
17-18	Ein geschickter Zwergenspäher (SPÄ 4) der Prospektorenkompanie - der die Festung dank einem Kletterset ausspäht – versteckt sich hier.
19-20	Ein ausgehungerter Sklave, der Brennholz zur alten Schmiede tragen muss.

1 Wachraum Nord
Die SC hören hämisches Gelächter (Bemerken+2), sobald sie im Gang vor dem stählernen Fallgitter stehen. 1 Hyäne liegt dösend im Stroh, S**C-1 Gnollmarodeure und SC/2 Gnolljäger** lungern im Raum herum, bevorzugt beim Tisch, jedoch hat ein Gnoll immer das Fallgitter im Auge.
Das Fallgitter kann aufgebogen werden (Kraftakt-8). Solange das Gitter geschlossen ist, sind Angriffe mit Nahkampfwaffen um vier erschwert. Dies gilt nicht für Speere oder Hellebarden.
Sobald die Hälfte der Gnolle erschlagen sind, flieht ein Gnoll und berichtet Dermar Donnerfang in seiner Kammer (4) vom Angriff auf die Festung.

2 Eingangshalle
Diese schlichte Halle ist mit zwei alten Zwergenstatuen geschmückt (je 35GM), bei PW:8 kommt es zu einer Zufallsbegegnung Nazammar. Am Tisch hocken zusätzlich zwei **Gnolljäger**, die im Falle eines Angriffs die Hauptbrücke (10) vom Wehrgang (7) unter Beschuss nehmen. Die untere Brücke (11) beschiessen sie von der Hauptbrücke (10) aus.

Zwergenfestung
Nazammar
Eingang
Nord
Eingang
Süd
1
2
3A
3B
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26

3 Schlafräume
Beim Betreten treffen die SC bei PW:6 auf zwei Gnollmarodeure (PW:12 schlafend, 13+ wach). In den Kisten befinden sich je 5C:19 und 1A:11. In den Schlafräume 3B können noch zusätzlich je W20/5 Tagesrationen, 1W:20 ohne Effekt und 1R:20 ohne Effekt gefunden werden.

4 Dermar Donnerfangs Schlafsaal
In diesem Raum befindet sich das Lager des stärksten Gnollanführers. Sollte kein Gnoll Alarm geschlagen haben, besprechen **Dermar Donnerfang, 1 Gnollhexer, 1 Gnollkrieger und 1 Gnollmarodeur/3 SC** sich hier. Die zwei Treppen werden von den Gnollmarodeuren bzw. vom Gnollkrieger blockiert, der Hexer zaubert aus der Nähe des Bettes. Dermar wird seinen Schlachtruf einsetzten, evtl. eine Feuerschale über die Brüstung werfen und die schwächeren SC mit seinem Bihänder flankieren.
Nach dem Kampf kann beim Tisch eine Karte der Palasthalle (25) gefunden werden, welche eine Markierung in der Mitte der Halle und einen Vermerk in zwergischer Schrift, die auf die Königskammer (26) hindeutet, enthält. Die Karte hilft den SC nicht wirklich (genauso wenig wie den Gnollen) beim Finden des Öffnungsmechanismus, die Markierung ist eine blosse Vermutung des Schatzsuchers, dem die Karte einst gehörte. Ansonsten befinden sich hier noch eine Laterne, einige Würste und zwei Waffenpasten im Saal.

5 Festungszisterne/Sklavengrube
Dieser feuchte Raum ist das Gefängnis von 8 ausgemergelten Sklaven, welche im leeren Becken hocken. Bewacht werden die Sklaven von je zwei **Gnollmarodeuren** und **Gnolljägern**. Während des Kampfes bewegen die Gnolljäger sich am äusseren Beckenrand, während sie die SC mit Pfeilen spicken. Sollten 2 Gnolle fallen, versuchen die verbleibenden Gnolle sich durch Erpressung aus ihrer misslichen Lage zu winden. Entweder drohen sie, die glühende Feuerschale über die Sklaven zu kippen oder bedrohen die Sklaven einfach mit ihren Waffen.

6 Brunnenschacht und Hyänenzwinger
Beim betreten dieses Raumes sind SC-1 Gnollkrieger zufällig im Raum verteilt. Die Gnollkrieger sind nicht sehr aufmerksam (-2 auf Bemerken), da sie davon ausgehen, dass die Torwachen Eindringlinge fernhalten. Im Brunnenraum sind im südlichsten Zwinger die zwei vermissten Esel von Skorba Grubenhüter gefangen, ansonsten liegt pro Zwinger nur noch 2B:10 herum. Im kleineren nördlichen Raum werden SC+1 Hyänen gehalten, welche recht einfach durch ihre „Lacher“ auffallen. Die Hyänen sind absichtlich unterernährt und angestachelt. Werden die SC bemerkt, rennt ein Gnoll zum Zwinger und öffnet die Zwingertür. Der Brunnenschacht ist 5m tief. Falls möglich werden die Gnolle versuchen, die SC in den Brunnen hineinzuschubsen (Zurückdrängen gem. GRW S. 44), welche dies nur mit AGI+BE+Akrobat-4 verhindern können.
Sind die Gegner ausgeschaltet, kann bei einem Gnoll der Schlüsselbund für die Zwinger gefunden werden.
Die Tür zur Versorgungsbrücke (11) ist abgeschlossen (SW 4), da die Gnolle nur die Hauptbrücke (10) benutzen.

7 Wehrgang
Eine Zinnenmauer schützt diesen Wehrgang (Abwehr+4). Fernkämpfer können leicht (+2) auf die Hauptbrücke (10) schiessen, aber die Gnolle kümmern sich normalerweise nicht darum, Wachen hier zu postieren. Im Alarmzustand oder bei

Kampfhandlungen wird dieser Platz schnell mit den Gnollschützen von der Eingangshalle (2) besetzt sein.

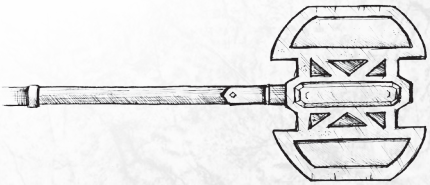
8 Zerfallene Kapelle
Dies war einst ein Schrein, der dem Zwergengott Cor gewidmet war, er wurde aber schon vor langer Zeit aufgegeben. Schatten (SC/2) spuken an diesem Ort, also meiden die Gnolle ihn. Dies können sich die SC zunutze machen und hier geschützt von den Patrouillen der Gnolle ein Lager aufschlagen.

9 Krypta
Die Überreste von etwa zwei Dutzend Zwergen liegen hier in Grabnischen und Urnen bei den Wänden. Eine stämmige, adelige Zwergin spukt hier als **Todesfee** beim kaputten Sarg herum. Beim Betreten besteht die Möglichkeit (PW:4), dass das Wehklagen der Todesfee ertönt und die SC bereits Schaden erleiden, ohne sich im Kampf zu befinden. Trotzdem greift die Todesfee nur an, wenn die Abenteurer sie zuerst angreifen. Die Todesfee kann dabei beobachtet werden, wie sie scheinbar etwas sucht und auch immer wieder ihre Haare berührt. Stopfen sich die Abenteurer Wachs oder Watte in die Ohren, wird das Wehklagen der Todesfee um 6 erschwert. Die Statue im Norden des Gangs ist ein **Gargoyle**, welcher der Todesfee im Kampf zur Hilfe eilt. Die Todesfee lässt sich nur mit ihrer magischen Tiara aus der Wasserhöhle (17) endgültig erlösen, ansonsten spukt sie nach W20h wieder in der Krypta herum. Die Erlösung gibt sofort 300 EP.

10 Hauptbrücke
Die Brücke wird regelmässig benutzt, bei PW:15 kommt es zu einer Zufallsbegegnung Nazammar von der gegenüberliegenden Seite der Brücke. Die Türen zur Brücke sind im Normalfall nicht abgeschlossen, haben aber je zwei verschliessbare Schiessscharten, welche jedoch mit einem Schild abgedeckt werden können.

11 Versorgungsbrücke
Diese schmale Brücke hat stabile Geländer auf beiden Seiten. Die Tür zum Brunnenschacht und Hyänenzwinger (6) ist abgeschlossen (SW 4).

12 Wachraum Süd
Diesen Eingang finden die SC nur, wenn sie die Gnollhexe oder eine Patrouille der Gnolle erfolgreich verfolgt und die Zugbrücke der Gnolle überwunden haben.
Die SC können raues, kehliges Gelächter (Bemerken +2) hören, sobald sie im Gang vor dem stählernen Fallgitter ankommen. Die Gnolle haben einige abtrünnige Barca-Orks als Wächter für den unbekannten Hintereingang angeheuert. Die Truppe besteht aus je 1 Orkkrieger/SC, SC-2 Orkspähern und 2 Orkbombern.
Das Fallgitter kann aufgebogen werden (Kraftakt -8). Solange das Gitter geschlossen ist, sind Angriffe mit Nahkampfwaffen um vier erschwert. Dies gilt nicht für Speere oder Hellebarden.
Sobald die Hälfte der Orks erschlagen sind, flieht ein Ork und berichtet dem Gnollschmied Rienrr Blutfaust in seiner Festungsschmiede (15) vom Angriff auf die Festung.
Beim Öffnen der Doppeltür können die SC mit zwei Bemerken-Probe entweder sehr leicht (+4) die Werkstattgeräusche vernehmen oder leicht (+2) den Geruch von geschmolzenem Kupfer wahrnehmen.



13 Waffenkammer
Lediglich ein Helm, zwei Langschwerter und ein Metallschild liegen noch im vorderen Teil der Kammer. Die geschickt verborgene Geheimtür in der Mauer lässt sich durch eine Probe (Suchen-6; Zwerge nur -4, da die Zwischenwand „nachträglich“ verbaut wurden) entdecken. Dahinter befindet sich ein bisher unentdeckter Waffenhort. Neben den 4 Kurz- und 2 Breitschwertern, 10 Hellebarden, 8 Metallschilde, 2 Ketten- und 3 Plattenpanzern befinden sich hier auch drei fliegende Schwerter, die auf ihre Chance lauern um einen Plünderer anzugreifen. Eine der zwergischen Hellebarden ist die berühmte Sonnengroll (mag. +2; WB+4, GA-2, Sehnenschneider +I, Zauber: Feueratem mit 5 Ladungen).

14 Schlafräume Süd
Hier treffen die SC bereits bei PW:10 auf einen Gnollmarodeur (PW:8 schlafend, 9+ wach), der sich gerade erholt. In den Kisten befinden sich je 5C:15+4 und 1A:9+2. Im kleinen Abstellraum liegt zwischen Holzresten noch ein Brecheisen (WB+1) und ein Hammer (WB+1, GA-1).

15 Festungsschmiede
Diese grosse Kammer ist als Giesserei ausgestattet. Der Gnollschmied der Festung, **Rienrr Blutfaust**, arbeitet hier, baut Waffen und Rüstungen für sein Rudel oder um sie an die Trollstämme zu verkaufen und arbeitet an speziellen Projekten für den Verkauf in Silberstein. Hier arbeiten zusätzlich **pro SC je ein Gnollmarodeur**, sowie **zwei zwergische Sklaven**, die die Feuer brennen lassen.
Der Meisterschmied ist eitel, selbstbewusst und ein Meister seines Faches. Auch ist er ein Tyrann, der die Gießerei mit eiserner Faust anführt. Er befiehlt den Gnollen (und evtl. Orks von 12) die Festungsschmiede zu verteidigen, sowie die Ehre und das Eigentum der Gnolle zu schützen.

16 Verbindungstrakt
In diesem wenig verziertem Gang kommt es bei PW:4 zu einer Zufallsbegegnung Nazammar. Im Süden ist eine bronzene Doppeltür, welche von Grünspan bedeckt und von blauen und lilafarbigen Pilzen bewachsen ist. Das Gnollrudel hat die Tür verbarrikadiert, da einige Mitglieder dem Monsterschleim in der Wasserhöhle (17) zum Opfer gefallen sind. Auf einem grossen Pilz sind einige Wörter in Freiwort eingekratzt: „Bleibt draussen. Kein Scherz!“

17 Wasserhöhle
Hier haust ein riesiger **Monsterschleim**, unsichtbar im Wasser versteckt. SC, welche das Wasser begutachten, können den Schleim mit Bemerken-4 sehen, genügend Licht vorausgesetzt. Ansonsten sollte der SL verdeckt die Proben um -6 für jeden SC würfeln, sobald der untere Teil betreten wird. Gelingt keinem SC die Probe, sind diese überrascht, sobald der Schleim angreift (Ini+10, Schlagen+8, da aufgelauert). Der Boden in dieser Höhle ist rau und mit Pilzen bewachsen. Die Zwerge haben vor der Erschliessung des Nordteils der Festung ihr Wasser hier bezogen. Die Treppe führt 2m nach unten, die Böschung ist steil in den Felsen gehauen. Einige Eimer liegen herum, ebenso wie Knochen. Es handelt sich um Gnollknochen, falls ein SC diese erfolgreich untersucht.
Auf der Insel liegt der antike Zwergendolch Alchemistenstich (mag.+2, wenn geheilt W20 zusätzliche LK Heilung, bei 20 zusätzlich Verwandlung in Goldstatue für W20 Tage. Wert 2000GM), ein zwergisches Metallschild (mag.+1, Magieresistent+II, Dämonen zerschmettern+I,

Wert 3579GM) und die vermisste Tiara der Todesfee der Krypta (9), ein wertvolles Schmuckstück (mag., AU+1, Manipulator+II, LK+3. Wert 3270GM). Mit einer ausgiebigen Suchenprobe+2 lassen sich Münzen im Wert von 5W20 SM finden. Mit einer Suchenprobe-6 kommt in der Tiefe ein Speer (mag.+2, Panzerung zerschmettern+II, Glückspilz+I. Wert 7701GM) zum Vorschein.

18 Festungstrakt
In diesem üppig verziertem Gang kommt es bei PW:12 zu einer Zufallsbegegnung Nazammar, die jedoch nicht bei den SC vorbeikommt (auch wenn der Text etwas anderes sagt).

19 Festungswachposten
Hier schieben **SC-2 Gnollkrieger und zwei Gnolljäger Wache.** Bei der nördlichen Tür zur Brücke hocken zwei Gargoyls nahe der Deckenverzierung und helfen den Gnollen im Kampf, da sie diese für die „neuen" Besitzer der Festung halten. Eventuell stossen später noch die zwei Gnolle von Raum 24 dazu.

20 Lagerraum
Dieser Raum enthält einige Fässer und Kisten mit Lebensmitteln, darunter Gewürze, geräuchertes Fleisch und Karotten, insgesamt 15 Tagesrationen. Dies ist ein sicherer Ort, an dem sich die SC ausruhen können, weil die Gnolle den Lagerraum nur selten aufsuchen.

21 Sklavenquartiere
Momentan ist dies das verlassene Quartier von drei Menschen und zwei Zwergensklaven, welche in der Küche (22) und Festungsschmiede (15) für die Gnolle arbeiten. Im Vergleich zu den Sklaven in der Festungszisterne (5) haben diese Sklaven es hier schon gemütlicher. Die Truhen enthalten Kleider, Lumpen und W20 Kerzen.

22 Küche
Hier bereiten **drei zasarische Sklaven** das Essen für die Gnolle zu. Es handelt sich um die Frauen Zarah, Basima und den Mann Wahdet. Werden die drei zum Festungsausgang begleitet, kommen die Sklaven unbeschadet in Silberstein an, da Zarah eine passable Kundschafterin ist.
Im Vorratsraum sind etliche Kisten mit Mehl, Fleisch, Pilzen und Gemüse, insgesamt 4W20 Tagesrationen.

23 Speisesaal
In dieser weitläufigen Halle halten sich etliche Gnoll während ihrer Pausen auf. Momentan haben sich hier die **Rudelhexe Mirrsu Speertanz, 1 Gnolljäger/SC und SC-1 Gnollkrieger** versammelt und beenden gerade ihre Mahlzeit. Die Gnollkrieger müssen nur ihre Bewaffnung ergreifen, ihre Helme setzen sie aktionsfrei auf. Mirrsu Speertanz hockt alleine an ihrem Tisch beim Kamin, der die Halle in ein gemütliches Licht taucht. Eventuell stossen später noch die zwei Gnolle vom Festungswachposten (19) dazu. Die Gnollhexe hat bei PW:5 bereits **1 Niederen Dämonen** mit Hilfe der Statuette des Gaalbrazz (siehe Ausrüstung) beschworen, ansonsten holt sie sich diese Unterstützung. Nach dem Kampf kann bei der Rudelhexe die Schlüsselscheibe aus Vulkangold geborgen werden.

24 Schlafkammer Süd
Hier ruhen sich zu jeder Zeit je ein Gnollkrieger und Gnollspäher aus. Sollte Kampflärm von 19 oder 23 her ertönen, besteht jede Runde die Möglichkeit (PW:6), dass die zwei Gnolle zur nächsten Kampfrunde dazustossen.

25 Palasthalle
An der schmucken Doppeltür kann bereits der Knall von einer Peitsche vernommen werden (Bemerken-2), Lauscht ein SC länger an der Tür, hört er (Bemerken+2) den wütenden Aufschrei eines Sklaven: „Zwerge vergraben doch nicht hier ihre Schätze!“.
Thuror Bluttod, unterstützt von **SC-1 Gnollkrieger und SC-1 Gnolljäger**, treibt die Sklaven von der Festungszisterne (5) an, nach der geheimen Schatzkammer des Zwergenkönigs zu graben. Leider lässt Thuror die Sklaven am falschen Ort graben, den Schutt entsorgen sie mittels Schubkarren bei der Brücke.
Die Geheimtür ist äusserst gut versteckt (Suchen-8, Zwerge lediglich -6). Um diese geheime Tür zu bedienen, müssen zwei Steine, die für einen Menschen etwa hüfthoch in die Wand eingelassen sind, gleichzeitig nach innen gedrückt werden.

26 Schatzkammer des Zwergenkönigs
Hier befinden sich diverse Kostbarkeiten. In den zwergischen Truhen (je mit einer Nadelfalle TW:8 gesichert, Gift PW:18, keine Abwehr!), sind je 12W20 Goldmünzen. Ansonsten sind in den Krügen verschiedene Schmuckgegenstände und Edelsteine im Wert von 374GM. Das Prunkstück ist jedoch die Kriegsrüstung und Bewaffnung des Zwergenkönigs (Werte siehe „Besondere Beute“ Seite 40)

AUSGANG ABENTEUERTEIL 2 KONSEQUENZEN FÜR TEIL 3

Besiegen die Helden das Gnollrudel und finden die Artefaktscheibe aus Vulkangold, haben sie den Abenteuerteil erfolgreich abgeschlossen.
Konnten die SC alle Sklaven im ersten Angriff – ohne je die Festung zu verlassen oder zu übernachten - befreien, konnte Soand **keine Opfer** für sein Ritual beschaffen. Bei einer Unterbrechung - z.B. wenn die SC in der Krypta übernachtet haben – konnte Soand **3 Sklaven** beschaffen. Haben die SC mehr als 2 Tage benötigt, konnten die Gnolle Soand **nochmals 4 Sklaven** verkaufen.

Schöpfte die Heldengruppe keinen Verdacht, werden sie anschliessend Soand über den Fund informieren. Dieser überschüttet die Gruppe mit der versprochenen Belohnung. Er erzählt der Gruppe zudem von einer riesigen Schatzhöhle, von der noch niemand etwas weiss. Er möchte sich bei der Heldengruppe für ihre grosse Hilfe zur Sicherung von Barcamar gerne noch erkenntlicher zeigen als abgemacht. Sind die Helden interessiert begleitet Soand die Helden zum Eingang der Schatzhöhle.

ÜBERLEITUNG 3
DER HEILER; MEIN FREUND UND VERRÄTER

Der Eingang der Schatzhöhle befindet sich im Tiefen Weg „Grauenstoss“ und wird von einem grossen Stein blockiert. Die Heldengruppe sollte es mit der Hilfe von Soand schaffen den Stein vom Eingang wegzuschieben (KÖR+ST; zu erreichender PW: 10 pro SC).
Hinter dem Eingang kommt ein Tunnel zum Vorschein, welcher einem kleinen Bach als Kanal dient. Der Tunnel kann nur rutschend überwunden werden. Zwerge kennen diese Art der Fortbewegung und haben keine Angst, solche Anlagen zu benutzen. Soand bittet die Helden vorzugehen und verspricht als letzter nachzukommen. Werden die Helden stutzig oder zögern, wird Soand ihnen plausibel seine Gründe für den Vorschlag erklären (Heiler müssen am Leben sein um zu heilen).
Benutzen die Helden die Rutsche in die Schatzkammer, werden sie nach einer kurzen Zeit durch eine Höhle rutschen und über einen kaputten Teil in die Tiefe stürzen. Nach einer kurzen Orientierungsphase werden sie rasch Folgendes feststellen:

• Die Höhle weist keine Hinweise auf eine Schatzkammer auf

• Soand ist nicht zur Gruppe dazu gestossen

• Die Höhle wird von der Riesenmonsterspinne Jobba bewohnt

• Die SC sind in einem Spinnennetz gefangen, ansonsten hätte der Sturz sie getötet.

•Es dröhnt eine laute Stimme in die Halle: „Ihr Narren!!! Vielen Dank, dass ihr mir geholfen habt meine Pläne in die Tat umzusetzen! Das Laboratorium des Schreckens entfesselt bald den Dämonensturm! HaHaHa!“ Jedem der SC ist klar, dass dies die Stimme von Soand ist.

Jobba wartet noch 2 Kampfrunden, ob sich ihre Opfer noch mehr im Netz verfangen. Die SC können sich nicht frei bewegen und erleiden einen Malus von -2 auf alle Proben. Befreiung aus dem Netz: Opfer mit AGI+ST gegen Spinnenfäden (PW:12), jeder Fehlschlag erschwert die nächste Befreiungs-Probe um -2 (kumulativ). Nach dem Kampf können diverse Gegenstände und Überreste von verstorbenen Abenteurern am felsigen Boden gefunden werden, z.B. BW:4D20.
Sollten die SC Angst vor den Zwergenrutschen haben, kann ein alternativer Weg auch über eine Brücke führen, welche Soand dann einstürzen lässt.
Ab jetzt ist es wichtig, wieviele Schlüsselscheiben und Sklaven Soand beschaffen konnte. Auf den Aspekt des Dämonenherrn wirkt sich das wie folgt aus:

SCHLÜSSELSCHEIBEN	BIS 2 SKLAVEN	2-5 SKLAVEN	6-9 SKLAVEN
1	Kriegsdämon mit 50%LK	Kriegsdämon	Geflügelter Kriegsdämon
2	Kriegsdämon	Geflügelter Kriegsdämon	Dämonenfürst
3	Geflügelter Kriegsdämon	Dämonenfürst	Geflügelter Dämonenfürst

Nach dem Kampf
Nach etwa 30 Minuten beginnt der Erdboden zu erbeben... Soand hat das Laboratorium des Schreckens erreicht und die erste Scheibe ins Dämonenportal eingesetzt... die SC können dem Beben nur schwer folgen... nach weiteren 20 Minuten verstärkt sich das Ruckeln und Zwerge oder Höhlenkundige schaffen es jetzt leicht den Ursprung zu lokalisieren. Die dritte Schlüsselscheibe wird Soand erst einsetzen, wenn die SC im Laboratorium ankommen.

ABENTEUER TEIL 3: DAS LABORATORIUM DES SCHRECKENS

Fraktion: Der Kult des Luzeros
Der verräterische Heiler Soand hat ein altes Zwergenportal in den tieferen Ebenen gefunden. Dank der Hilfe von übriggeblieben Kartamitgliedern, welche nach dem Tod ihres Anführers Baergurn dankbar diese Arbeit annahmen, konnte das Laboratorium instand gesetzt werden. Momentan versucht Soand gerade mittels Blutopfer einen Aspekt vom Dämonenfürsten zu beschwören. Während der Blüte des Zwergenreichs hat hier insgeheim der Schmiedemeister der Zwerge Janokan Dämonen oder Zwerge mit seinem Schmiedehammer Dämonenschleifer an Eisengolems geschmiedet. Diese heroischen Golems hatten deutlich bessere Kampfkräfte als die „normalen“ Golems.

Die blutigen Hallen des Dämonenherrn
Über einen gut versteckten Zugang in den Zisternen finden die SC ein geheimes Forschungslabor. Dort arbeitet Soand gerade an der Beschwörung des Dämonenherrn Luzeros. Eventuelle Sklaven sollen als Blutopfer dienen. Je nachdem, wieviele Schlüsselscheiben Soand im Portal einsetzen konnte, wird ein unterschiedlich starker Aspekt des Dämonenherrn beschworen.

NEBENQUESTS

Die SC können das Dämonenportal schwächen, indem sie die Pumpe in der Eingangshalle (2) zerstören oder die Kühlschläuche in der Portalhalle (11) durchtrennen. Die Sabotage ist sofortige 30 EP wert. Die Lösung des Rätsel in der Bibliothek (5) ist 25 EP für den SC mit der richtigen Lösung wert. =>Geschichte des Laboratoriums aufdecken = Hinweise finden

1 Eingang zum Laboratorium
Bereits hier können die SC das durchgeknallte Lachen Soands aus der Portalhalle (11) hören. Der Boden rüttelt nochmals und allen SC, welche die Probe auf AGI+BE+Akrobat misslingt, stürzen zu Boden.

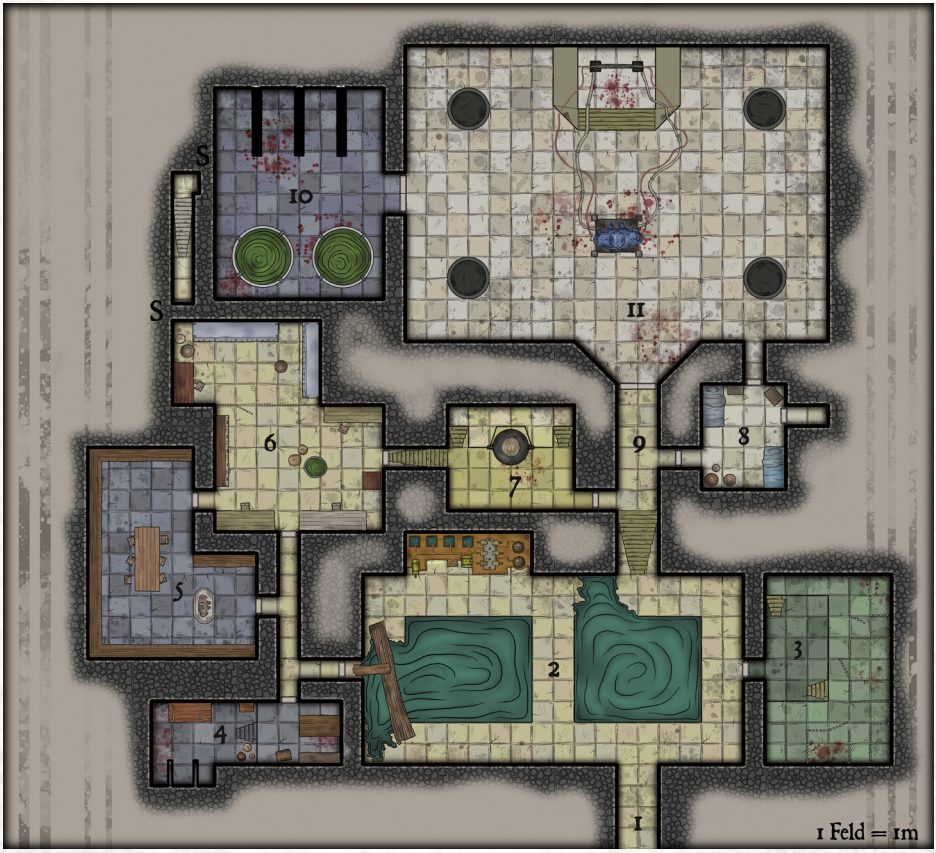
2 Eingangshalle mit Kühlwasserbecken
In diesem Raum rattert eine zwergische Maschine in der nördlichen Nische auf der langsamen Geschwindigkeitsstufe (Schnecke). Das Wasser in den Becken ist 1m unter der Kante. Die Plattform über dem Wasser ist teilweise eingebrochen. Die Maschine steuert die Kühlung des Portals und hat 3 Geschwindigkeitsstufen (Null, Schnecke, Pferd). In jeder der vier hohen Ecken sitzt gut versteckt (Bemerken-6) ein **Gargoyle**, welche ungebetene Gäste mittels Sturzangriff ins Becken schubsen.
Info zur Maschine:
Ohne Kühlung steigt der Wasserspiegel bis knapp unter die Beckenkante an und das Portal beschwört nur **Niedere Dämonen** alle 2 Kampfrunden. Im Schneckentempo ist der Wasserspiegel 1m abgesenkt und das Portal beschwört jede zweite Runde einen **Hohen Dämonen**.

Im Pferdetempo ist der Wasserstand 2m unter der Kante und das Portal beschwört jede Runde einen Dämonen (PW20/Rd.):

1-8 = **Niederer Dämon**
9-15 = **Hoher Dämon**
16-20 = **Kampfdämon**

3 Kerkerraum

Die Zugangstür (SW:6) zu diesem eher trockenen Raum wurde durch Soand blockiert, nachdem er die Bewohner bemerkte. In den teilweise verschlossenen Zellen schlurfen nämlich **SC+1 Zombie** herum. Da diese jedoch schon sehr ausgetrocknet sind, haben sie auf alle Proben -2. Sobald diese die SC sehen, werden sie versuchen die Gitterstäbe mittels Kraftakt-4 zu verbiegen und die SC angreifen. Bei einem der Zombies kann ein Hinweis zum Laboratorium gefunden werden, auf welchem in zwergischer Schrift ein Abriss von einem Urteil steht: *„... wird zu ewigem Dienst als Kriegsgolem in den Gängen von Grauenstoss verurteilt“*



4 Folterkammer
In diesem düsteren Raum gibt es einen Holztisch mit Manschetten, die mit trockenem Blut befleckt sind und Operations- und Folterinstrumente liegen ordentlich auf den Tischen. **Drei Krieger der Karta** lungern hier herum und piesacken den einzigen Gefangenen.
In einer der drei kleine Zellen ist ein ausgehungerter **Albino-Echsenmensch**, welcher den Abenteurer für seine Befreiung leider nichts geben kann.

5 Bibliothek des Golemschmiedes
Die Statue ist ein Prototyp der Eisengolems von Silberstein. Die Bibliothek war einst voller Bücher und Notizen von Janokan über die Kunst Schmiedens. Nur noch wenige Bücher sind intakt, eines davon ist *„Der Dämon und Ich – Ein Reklamebuch Lilvas“*. Das Buch wirbt mit Vor- und Nachteilen bei Arbeiten mit dämonischen Gestalten und legt sein Augenmerk auf die „Graubereiche“ dieser Kunst. Diener des Lichts werden dieser Auslegung wohl kaum zustimmen. Wer es komplett liest, wofür 8+W20-VE Stunden benötigt werden, erhält das Talent ***Bändiger+I***. Neben der nördlichen Tür ist ein steinernes, verzerrtes Zwergengesicht an der Wand. Bei Berührung öffnet es die Augen und stellt folgende Frage: Was ist beim Kauf schwarz, bei Gebrauch rot und bei der Entsorgung weiss? Antwort = Kohle
Nach etwa 10 Sekunden schliessen sich die Augen wieder und die Antwort wird nicht zur Kenntnis genommen. Wird das Lösungswort rechtzeitig genannt, erscheint auf dem Tisch der Schmiedehammer *Dämonenschleifer* (Werte siehe „Besondere Beute“ Seite 40).

6 Forschungsräume
Dieser Raum wird nicht oft von Soand zur Recherche genutzt, obwohl es eigentlich sein Hauptzweck ist. Er wird häufiger als Speisesaal verwendet. Es gibt jedoch mehrere Schreibtische und Schränke mit alten Forschungsarbeiten und Schriftrollen. Der Raum wird durch Metallstangen in zwei Hälften geteilt. Drei Forschungsnotizen (flüchtig: Suchen-2, gründlich Suchen+4) befinden sich in den Schränken in der Nähe der Nordwand. Die vergitterte Tür ist normalerweise offen. Sind mindestens drei Notizen gefunden, kann daraus eine klare Schlussfolgerung gezogen werden: „Im Kampf gegen die Trolle in den Gängen haben die Zwergenadeligen von Barcamar beschlossen, Kriegsgolems zu erschaffen. An diese schmiedete der Schmiedemeister der Zwerge *Janokan* die Seelen zuerst noch von Freiwilligen, später dann von Verbrechern und schlussendlich Dämonen“.

7 Brauerei
Ein riesiger Kochtopf, welcher nur von der erhöhten Seite her einsehbar ist, prägt den Raum. Vom Kesselboden können noch drei Zauberwechseltränke des letzten Brauvorgangs abgeschöpft werden

8 Soands Zimmer
Die Tür vom Gang ist verschlossen, der Schlüssel steckt jedoch auf der Innenseite der Tür (SW:6). Neben einem bequemen Bett, Becher und etwas Nahrung (W20/4 Tagesrationen) kann in einer Truhe auch ein Gegenstand 1M:18 und Elfenstiefel gefunden werden. Die Tür im Norden der Wand ist unverschlossen. Unter dem Bett befindet sich Soands verschlossene Schatztruhe mit Gegenständen, welche er aus dem Zirkel mitgenommen hat. Die Abenteurer finden folgende Gegenstände: 1A:20+2, Lederbeutel mit W20 Rubinen (je W20GM), 12 verschiedenfarbige Kerzen unterschiedlicher Grösse und den *Dämonischen Dolch*.

9 Fallengang zur Portalhalle
Im Gang kann Rauchgestank oder Russ an der Decke entdeckt werden (Bemerken+2 bzw. -4). Der Bereich vor der Doppeltür ist mit Feuerfallen gespickt, welche alle Kreaturen zwischen Treppe und Doppeltür mit PW:25 angreifen. Lösen die Fallen aus, bemerkt dies Soand. Durch das Portal erscheinen noch vor Kampfbeginn in der Portalhalle **2 Hohe Dämonen**.

10 Schleimtankraum mit Kerker
Dieser anständig behauene Raum verfügt über zwei grosse Glastanks, die mit einer grün getönten Flüssigkeit gefüllt sind. Die Nordwand verfügt über 4 Zellen in welchen noch 6D:16 brauchbare Beute rumliegt. Die Tanks sind 3 Meter hoch, es riecht sauer und **2 Monsterschleime** lauern auf Opfer. Einige Gegenstände (Beute des Monsterschleims, z.B. 2M:18 auswürfeln) tänzeln in der Flüssigkeit umher. Das Glas lässt sich einfach zertrümmern (LK:10, Abwehr:15).

11 Portalhalle
Der Heiler **Soand** und **2 Späher der Karta** erwarten die SC bereits, bzw. die Späher schlagen Alarm, sobald die SC eine der Türen von 8 oder 9 öffnen. Lediglich die Tür vom Schleimtankraum ermöglicht den Abenteurern ein Anschleichen mit Überraschungsangriff. Im Raum sind 3 Sklaven bogenförmig kniend vor dem Portal, komplett gefesselt und wehrlos. Bei Kampfbeginn zaubert Soand als erstes mit seiner Schriftrolle *Kettenblitz* verstärkt mit einem Rang seiner Zaubermacht.
Soand und die Späher greifen die opferbereiten Sklaven nicht an, nur die Dämonen, welche gemäss der Geschwindigkeit der Kühlpumpe von Raum 2 erscheinen, töten diese ohne Rücksicht. Sobald drei intelligente Kreaturen (Sklaven, Soand, Karta oder SC) tot am Boden liegen, fliesst ihr Blut Richtung Portal und der ***Aspekt des Dämonenherrn*** erscheint (gemäss der Tabelle von Überleitung 3).
Zauberwirker würfeln eine aktionsfreie Bemerkenprobe und können bei Erfolg feststellen, dass der Magiefluss des Portals gestört werden kann... dies müsste die Dämonen teilweise betäuben oder bannen. Mit drei erfolgreichen Proben auf GEI+GE+WG: Theoretische Magie+WG: Ebenenwissen werden die Steckplätze der Zwergenscheiben erfolgreich manipuliert und der Endgegner und evtl. Kampfdämonen für W20/10 Runden betäubt (Schaden wird verdoppelt), Niedere und Hohe Dämonen werden gebannt.

Nach dem Kampf kann bei Soand - neben seiner ganzen Ausrüstung - auch noch der Schlüssel zur kleinen Schatztruhe in Soands Zimmer gefunden werden.

ENDE DER KAMPAGNE

Nachdem Soand besiegt ist, bleiben noch diverse Fragen offen, welche weiterverfolgt werden können:

• Wie reagiert der Magierzirkel auf den Tod ihres Mitglieds?

• Gibt es einen gangbaren Weg nach Rubinwacht?

• Versucht der Zasaren-Zauberer Isli mithilfe der SC die Mumienfürsten zu eliminieren um seine Vergangenheit zu bewälltigen (Überleitung zu „Pyramide des Todes“)?

ERFAHRUNGSPUNKTE

Pro gereiste 10 km/pro Raum	1 EP
Pro Gerücht	10 EP
Unterschlupf der Karta finden	15 EP
Tempel des Cors säubern	50 EP
Zwergenfeste finden	10 EP
Gnollhexe erfolgreich verfolgen	30 EP
Reittiere zu Skorba bringen	20 EP
Geist der Zwergin erlösen	25 EP
Sklave/Opfer gerettet	je 10 EP
Zwergenfeste befreien	300 EP
Laboratorium des Schreckens finden	100 EP
Dämonensturm verhindern	200 EP

BESONDERE BEUTE

Natürlich darf in keinem Abenteuer die Suche nach besonders wertvollen und außergewöhnlichen Gegenständen fehlen.
In Barcamar hat man die Chance ein ganz besonderes Set zu finden: Die Ausrüstung des Zwergenkönigs.

Bewaffnung des Zwergenkönigs:
• ***Königsschwur***
Speer+2
(magisch, Panzerung zerschmettern+II)

• ***Königswall***
Turmschild+1
(magisch, Blocker+II)

Rüstung des Zwergenkönigs:
• Metallhelm+1
(magisch, Schlachtruf+I)

• Plattenrüstung+2
(magisch, Zauber: Magische Rüstung eingebettet)

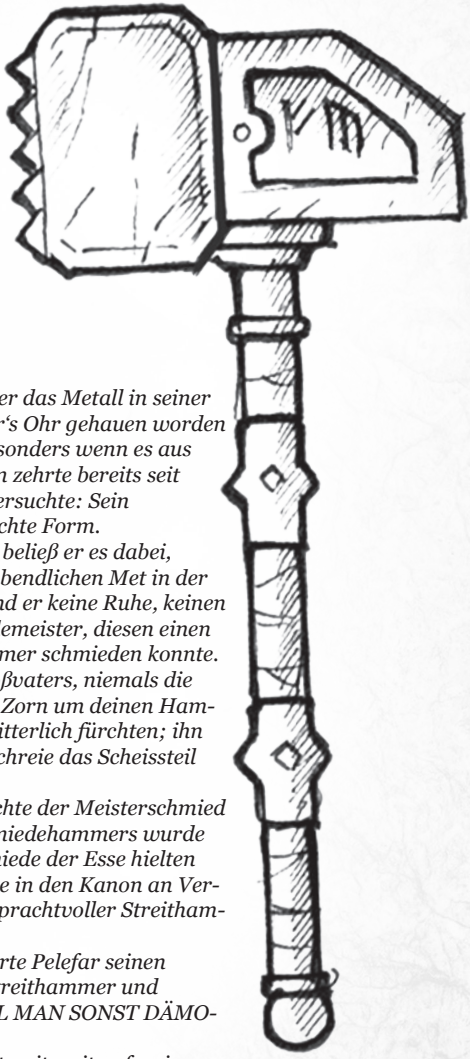
• Plattenarmschienen+1
(magisch, Freiaktion: Waffe ziehen, ST+1)

• Plattenbeinschienen+1
(magisch, Zauber: Spurt eingebettet, wird aktiviert (PW:20) sobald die Fersen zusammenprallen)

Set-Bonus:
2 Rüstungsteile: Schnelle Reflexe+I
3 Rüstungsteile: Akrobat+I
4 Rüstungsteile: Heldenglück+I

• ***Dämonenschleifer***
Streithammer+2,
(magisch, Raserei+II, Dämonen zerschmettern+II)

Dieser magische Schmiedehammer trägt einen Fluch der Verderbnis auf sich, welchen jeder Charakter erleidet, der diesen berührt. Die gesamte Haut des Charakters ist danach dauerhaft durch vernarbte Runen entstellt, was ihm bei Proben auf soziale Interaktion einen Malus von -2 einbringt. Während die Waffe ausgerüstet ist, kann der Charakter nur schreien, auch wenn er normal sprechen oder nur flüstern will.



„...es ist zu hart, zu spröde, zu schlecht!“ Je mehr er das Metall in seiner Esse erhitzte, desto mehr hatte er das Gefühl über‘s Ohr gehauen worden zu sein. Sein Auge weiß gutes Erz zu schätzen, besonders wenn es aus den teuren Minen kommt. Aber dieses Stück Eisen zehrte bereits seit Stunden an seinen Nerven. Wie sehr er es auch versuchte: Sein Schmiedehammer brachte es nicht in die gewünschte Form.
Wütend über seine augenscheinliche Unfähigkeit beließ er es dabei, räumte sein Werkzeug beiseite und redete beim abendlichen Met in der Taverne seinen Frust von der Seele. Und doch fand er keine Ruhe, keinen Frieden dass er, Pelefar, seines Zeichens Schmiedemeister, diesen einen Rohling nicht zu einem vollkommenen Streithammer schmieden konnte. Da entsann er sich dem seltsamen Rat seines Großvaters, niemals die Wut obsiegen zu lassen ... „Nutze stattdessen den Zorn um deinen Hammer anzuspornen. Er soll sich vor deinem Zorn bitterlich fürchten; ihn selbst in das Metall treiben...Und wenn es hilft: schreie das Scheissteil einfach an!“
Und genau das tat Pelefar. Schlag um Schlag fluchte der Meisterschmied immer heftiger und lauter. Jeder Fall seines Schmiedehammers wurde mit einer Hasstirade begleitet. Die anderen Schmiede der Esse hielten mit ihrer Arbeit inne; nach und nach stimmten sie in den Kanon an Verwünschungen mit ein bis am Ende des Tages ein prachtvoller Streithammer erschaffen war.
Und mit einem markerschütternden Schrei pfefferte Pelefar seinen Schmiedehammer durch den Raum, nahm den Streithammer und schrie:“WENN NICHT MIT DIR, MIT WEM SOLL MAN SONST DÄMONEN VERNICHTEN?!“
Tage später fand man Pelefar entsetzlich entstellt, mit weit aufgerissenen Augen und dämonischen Runen übersät tot in seinem Bett. Der Stiel seines Streithammers senkrecht durch seine Brust getrieben. Daran eine unleserliche Notiz mit seltsamen Schriftzeichen. Man trug Pelefar zu Grabe und wollte seinen Streithammer ebenfalls mit ihm bestatten. Doch jemand bat inständig um das Werkstück des verschiedenen Schmiedemeisters; er wolle das Erbe Pelefars in Ehren halten und es studieren. Dies war der junge Schmiedegeselle Janokan...

BESTIARIUM

KARTA

Die gescheiterten Zwerge in Barcamar haben kaum Aussichten im Leben, da kein anderer Zwerg noch etwas mit ihnen zu tun haben will. Eingepfercht in den zerfallenen Ruinen oder Mäuselöcher, verlegen sich die meisten auf das Verbrechen. So wie alle Flüsse letztlich ins Meer münden, werden alle Zwerge die den Weg des Verbrechens einschlagen, irgendwann Teil der Karta.
Diese beauftragt Gruppen von Zwergen, die dort bereits leben, mit dem Schmuggel von Waffen, Sklaven, Luxusgütern der Oberfläche, Relikten und anderen Waren zwischen Barcamar und der Oberfläche. Obwohl die Karta prosperiert, sind die Mitglieder noch immer verzweifelt und gewalttätig. Sie haben keinen starken Anführer, der ein strenges Regiment führt, keinen zwergischen Sinn für Witz, agieren ruchlos, hintergehen Verbündete und betrügen bei Geschäften.

Volksfähigkeiten:
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.
Zäh: Erhält +1 auf Abwehr
Langlebig: Mitglieder dieses Volkes altern nur noch langsam, sobald sie erwachsen sind.

KRIEGER DER KARTA (KRI 2)

KÖR:	**8**	**AGI:**	**7**	**GEI:**	**5**
ST:	5	BE:	1	VE:	1
HÄ:	4	GE:	0	AU:	0

25 | 18/19 | 7 | 4 | 14 | 8

Bewaffnung	Panzerung
Axt (WB+1) Waffenpaste	Metallhelm (PA+1, I-1) Lederschienen (PA+1) Kettenpanzer (PA+2, L-0,5m) Holzschild (PA+1)

Talente: Parade I, Einstecker I

Beute:	BW: 1A:5, 1B:20+2, 1C:10				
GH:	6	GK:	no	EP:	78

SPÄHER DER KARTA (SPÄ 7)

KÖR:	**7**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**5**
ST:	0	BE:	2	VE:	1
HÄ:	3	GE:	4	AU:	0

20 | 13 | 11 | 5 | 7 | 14

Bewaffnung	Panzerung
Kurzbogen (WB+1, I+1) Dolch (WB+0, I+1)	Lederpanzer (PA+1) Lederschienen (PA+1)

Talente: Schütze I

Beute:	BW: 1A:4, 1C:10+2				
GH:	1	GK:	no	EP:	68

HEILER DER KARTA (HEI 4)

KÖR:	**6**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	1	VE:	4
HÄ:	3	GE:	0	AU:	5

19 | 12 | 7 | 4 | 7 | 6

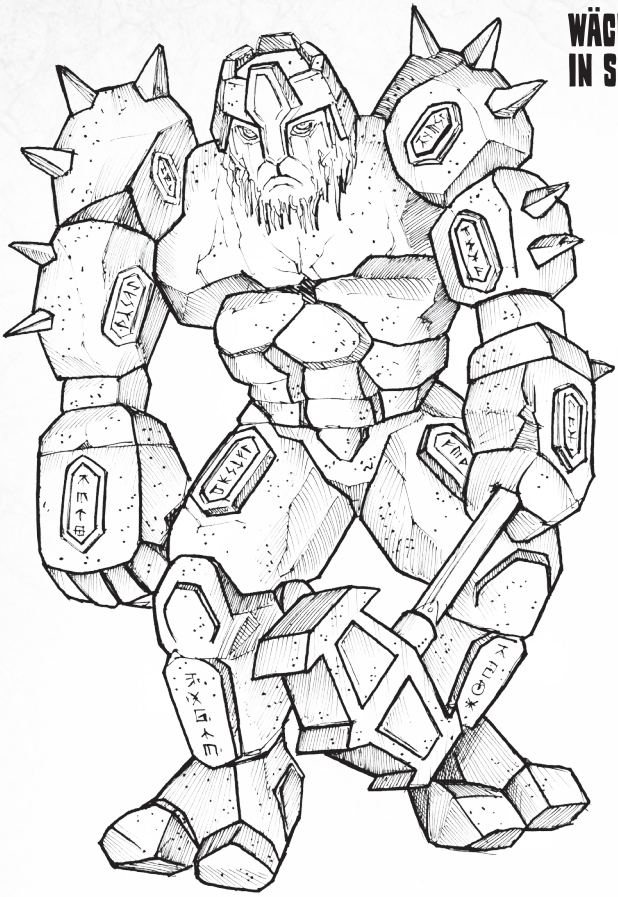
Bewaffnung	Panzerung
Kampfstab (2h) (WB+1; ZZ+1)	Lederrüstung (PA+1) Lederschienen (PA+1)

13 *Heilende Aura (PW: 14), Magische Waffe (PW: 13)*
Segen (PW: 13), Verteidigung (PW: 14)

Talente: Ausweichen I, Fürsorger I, Rüstzauberer I, Wechsler I (PW:14)

Beute:	BW: 1A:8, 1M:9, 5 Schriftrollen (BT:Z)				
GH:	3	GK:	no	EP:	106

WÄCHTERGOLEM IN SILBERSTEIN



MEUCHLER DER KARTA (SPÄ 8)

KÖR:	**6**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**6**
ST:	2	BE:	4	VE:	2
HÄ:	4	GE:	5	AU:	0

20	13	10	5	8	16

Bewaffnung	Panzerung
l. Armbrust (WB+2; I-2)	Lederrüstung (PA+1) Lederschienen (PA+1)

2x Giftphiole: Kann eine Waffe mit Gift (PW:12) vergiften. Bei einem schadensverursachenden Treffer erleidet der Gegner zus. Schaden gemäss GRW S. 85.

4x Heilkraut: Heilt pro Kraut PW:10

Talente: Aderschlitzer I, Akrobat I, Ausweichen I, Diebeskunst I, Heimlichkeit II, Jäger I, Schütze I

Beute:	Übrige Ausrüstung, BW: 1B:14+4, 2C:20				
GH:	4	GK:	no	EP:	141

BAERGURN (KRI 6)

KÖR:	**8**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**6**
ST:	4	BE:	2	VE:	1
HÄ:	6	GE:	0	AU:	2

30	21	7	5	17	6

Bewaffnung	Panzerung
Zwergenaxt (2h) (WB+3, I-1, GA-2)	Helm +1 (PA+2, Raserei I) Kettenpanzer +1 (PA+3, Flink I) Lederschienen (PA+1)

Talente: Einstecker II, Kämpfer II, Schlitzohr II

Beute:	BW: 1A:4, 1C:10+2				
GH:	7	GK:	no	EP:	80

GNOLLE

Gnolle sind hyänenartige Geschöpfe, welche allerdings auf zwei Beinen laufen. Sie fühlen sich vor allem im Dunkeln wohl, Tageslicht meiden sie wenn immer möglich. Ein ausgeprägter Geruchssinn, die sehr starken Krallen und eine enorme Ausdauer machen Gnolle zu hervorragenden Jägern. Gnolle sind ausschliesslich in Rudeln unterwegs.
Alle Gnolle verehren den Dämonenherrn Gallbraaz.

Volksfähigkeiten:
Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen
Schnell: Erhält +1 auf Laufen
Ausgeprägter Geruchssinn: +2 auf Bemerken Proben
Krallen: Gilt im Nahkampf immer als bewaffnet (WB+1; GA-1).
Bei einem Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich und aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.
Ungepflegt: -2 auf soziale Interaktionen mit anderen Völkern

GNOLLKRIEGER

KÖR:	**10**	**AGI:**	**7**	**GEI:**	**2**
ST:	4	BE:	1	VE:	2
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0

23 | 17 | 8 | 5.5 | 15 | 9

Bewaffnung	Panzerung
Axt (WB+1) Krallen (WB+1; GA-1)	Fell (PA+1) Lederrüstung (PA+1) Lederschienen (PA+1) Holzschild (PA+1)

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x2 gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

Beute:	BW: 1B:14				
GH:	7	GK:	no	EP:	89

GNOLLJÄGER

KÖR:	**7**	**AGI:**	**11**	**GEI:**	**2**
ST:	2	BE:	2	VE:	2
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

20 | 13 | 14 | 7.5 | 10 | 15

Bewaffnung	Panzerung
Kurzbogen (WB+1; Ini+1) Krallen (WB+1; GA-1)	Fell (PA+1) Lederrüstung (PA+1) Lederschienen (PA+1)

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

Beute:	BW: 1B:10				
GH:	1	GK:	no	EP:	78

GNOLLHEXER (ANFÜHRER)

KÖR:	**5**	**AGI:**	**9**	**GEI:**	**6**
ST:	0	BE:	2	VE:	4
HÄ:	2	GE:	4	AU:	3+1

34 | 10 | 11 | 6.5 | 6 | 13

Bewaffnung	Panzerung
Hexerstab (WB+1, ZZ+1)	Fell (PA+1) Hexerrobe (AU+1)

13 **Schatten:** (ZB: -(AGI+AU)/2 des Ziels, keine Abwehr) Ziel ist für PE/2 Kampfrunden von Schatten umhüllt. Hat dadurch -8 auf alle Handlungen hat, bei denen Ziel besser sehen sollte.

15 **Schattenpfeil:** Gegen den Schaden dieses Zielzaubers erhalten WdL/DdL GA-2 auf ihren Abwehrwurf.

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

Beute:	BW: 1A:14, 1M:17				
GH:	1	GK:	no	EP:	188

GNOLLMARODEUR

KÖR:	**8**	**AGI:**	**7**	**GEI:**	**2**
ST:	4	BE:	1	VE:	2
HÄ:	4	GE:	2	AU:	0

22 | 14 | 8 | 5.5 | 13 | 10

Bewaffnung	Panzerung
2x Speer (WB+1) Krallen (WB+1; GA-1)	Fell (PA+1) Lederflicken (PA+1)

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

Beute:	BW: 1B:12				
GH:	3	GK:	no	EP:	76

DERMAR DONNEERFANG (RUDELSFÜHRER) - ANFÜHRER

KÖR:	**10**	**AGI:**	**7**	**GEI:**	**2**
ST:	5	BE:	1	VE:	2
HÄ:	5	GE:	2	AU:	2

50 | 20/23 | 8 | 5 | 22 | 9

Bewaffnung	Panzerung
Bihänder mag.+2 (WB+5; GA-6) Krallen (WB+1; GA-1)	Fell (PA+1) Kettenpanzer (Lauf.-0.5; PA+2) Plattenschienen (L-1; PA+2)

Talente:
Schlachtruf I: 1x pro Kampf pro Talentrang aktionsfrei Schlachtruf ausstossen. Wirkt auf ihn und 3 Kameraden in Hörweite: Für W20/2 Runden Bonus von +1 pro Talentrang auf alle Angriffe
Flink I: Laufen +1 pro Talentrang
Parade III: Wenn Nahkampfwaffe gezogen pro Talentrang +1 auf Abwehr gegen jeden Nahkampfangriff dessen er sich bewusst ist und der nicht von hinten kommt.

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

Beute:	BW: 1A:8, 5C:19, 1D:20				
GH:	15	GK:	no	EP:	360

RIENRR BLUTFAUST (RUDELSCHMIED)

KÖR:	**10**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**2**
ST:	5	BE:	1	VE:	2
HÄ:	5	GE:	3	AU:	0

31 | 18 | 7 | 5 | 16 | 9

Bewaffnung	Panzerung
Schmiedehammer (2h) (WB+1; GA-2) Krallen (WB+1; GA-1)	Fell (PA+1) Schmiedeschurz (PA+1) Lederschienen (PA+1)

Talente:
Brutaler Hieb I: pro Talentrang kann pro Kampf 1x der Schlagenwert für einen Angriff um KÖR erhöht werden
Handwerk: Waffenschmied I: kann Waffen schmieden
Prügler I: Wird bei einem Angriff mit stumpfer Waffe ein Immersieg erzielt, wird die Abwehr des Gegners um 5 pro Talentrang gegen diesen Angriff gesenkt.
Einstecker II: Pro Talentrang LK+3

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

Beute:	BW: 3B:17+2, 2C:10+4, Erze (2W20 GM)				
GH:	7	GK:	no	EP:	133

MIRRSU SPEERTANZ (RUDELHEXE) - ANFÜHRERIN

KÖR:	**5**	**AGI:**	**9**	**GEI:**	**6**
ST:	0	BE:	2	VE:	4
HÄ:	4	GE:	5	AU:	3+1

38 | 12 | 13 | 6.5 | 8 | X

Bewaffnung	Panzerung
Hexenspeer mag.+2 (WB+3; GA-2; Ini+2; ZZ+3) Krallen (WB+1; GA-1)	Fell (PA+1) Hexenrobe+1 (AU+1; PA+1)

17 **Schattenklinge:** Für PE Kampfrunden hat verzauberte Klinge WB+1 und Schaden gilt als magisch. Bei jedem schadensverursachenden Treffer sinkt Abwehr des betroffenen Ziels um 1.

19 **Schattenpfeil:** Gegen den Schaden dieses Zielzaubers erhalten WdL/DdL GA-2 auf ihren Abwehrwurf.

17 **Stolpern:** (ZB: -(AGI+AU)/2 des Ziels, keine Abwehr) Ziel stürzt augenblicklich zu Boden. Misslingt Probe des Ziels auf AGI+BE, lässt es alles Gehaltene fallen.

Talente:
Schütze I: pro Talentrang +1 auf Schiessen und Zielzauber
Wechsler I: pro Taltentrang +2 auf Zauberwechsel Probe

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

Zeichen des Gaalbrazz: Kann (PW:19) drei Dämonen alle 24h beschwören (1 Dämon/Kampfrunde; Kontrollobergrenze: 3 Dämonen)

Beute:	BW: 1A:15, 4M:9, Zeichen des Gaalbrazz				
GH:	5	GK:	no	EP:	284

THUROR BLUTTOD (PEITSCHER) - ANFÜHRER

KÖR:	**9**	**AGI:**	**11**	**GEI:**	**2**
ST:	4	BE:	2	VE:	1
HÄ:	3	GE:	4	AU:	1

44 | 27 | 16 | 5 | 16 | 23

Bewaffnung	Panzerung
Peitsche (WB+4, GA-2, RW:3m)* Krallen (WB+3; GA-2)	Fell (PA+1) Kettenpanzer (Lauf.-0.5; PA+2) Lederschienen (PA+1) Lederkappe (Ini-1; PA+1) Turmschild (L-1; PA+2)

Talente:
Waffenloser Meister II: pro Talentrang WB+1 auf unbewaffnete Angriffe; GA-1 pro Talentrang
Schnelle Reflexe II: Ini+2 pro Talentrang; pro Talentrang 1x pro Kampf Waffe ziehen, wechseln oder aufheben als freie Aktion
Schütze II: pro Talentrang +1 auf Schiessen und Zielzauber
Waffenkenner - Peitsche: WB+1; GA-1 auf Angriffe mit dieser Waffe
Perfektion - Peitsche: WB+1; GA-1 auf Angriffe mit dieser Waffe

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

Peitsche: Angriff mit Schiessen, aber nur 3m Reichweite. Schaden, der an der Abwehr vorbeikommt, verursacht max. -3 LK. Bei Schiessen-Immersieg würfelt Thuror Bluttod aktionsfrei um Ziel zu entwaffnen (AGI+ST) oder umzureissen (KÖR+BE). Der Immersieg kann auf einem beliebigen Würfel liegen

Beute:	BW: 1A:18, 2D:15+2				
GH:	11	GK:	no	EP:	240

BARCAMAR ORKS

Orks sind wohl jedem Bewohner von Caera bekannt.
Sie sind grausam - allerdings nur nach menschlichen Massstäben. Die Ork Kultur ist in vielen Vorlagen einfach auf dem Prinzip des Stärkeren aufgebaut. Für sie ist das, was sie tun, einfach Teil ihrer Kultur. Mit dem Lebensmotto „Nur der Stärkste überlebt“ kommt man in den meisten Ork-Stämmen sehr weit.
In den Ruinen von Barcamar hausen sie irgendwo auf den unteren Ebenen und machen Raubzüge Richtung Silberstein. Wer weiss, welche Gänge diese Krieger schon alles betreten haben?

Volksfähigkeiten:
Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmass an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.
Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

ORKBESERKER

KÖR:	**10**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**2**
ST:	3	BE:	2	VE:	1
HÄ:	4	GE:	1	AU:	0

24 | 16 | 8 | 4 | 14 | X

Bewaffnung	Panzerung
Orkaxt (WB+1; GA-2) (2h)	Lederrüstung (PA+1) Lederschienen (PA+1)

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x2 gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

Beute:	BW: 1B:16, 1C:7				
GH:	3	GK:	no	EP:	70

ORKBOMBER

KÖR:	**7**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**3**
ST:	2	BE:	3	VE:	1
HÄ:	3	GE:	3	AU:	0

20 | 12 | 11 | 5 | 10 | 15

Bewaffnung	Panzerung
3x Brandbombe (WB+4) Altes Kurzschwert (WB+1)	Lederpanzer (PA+1) Lederschienen (PA+1)

Brandbomben: Bei einem schadensverursachenden Treffer fängt die Kleidung des Ziels Feuer. Schaden gemäss GRW S. 84

Beute:	Übrige Brandbomben; BW: 1B:16, 1C:6				
GH:	1	GK:	no	EP:	69

ORKSCHAMANE (ANFÜHRER)

KÖR:	**5**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**6**
ST:	2	BE:	1	VE:	2
HÄ:	2	GE:	3	AU:	2+1

34 | 9 | 9 | 5 | 8 | 11

Bewaffnung	Panzerung
Schamanenstab (WB+1; ZZ+1)	Schamanenrobe (AU+1)

12 **Blenden:** (ZB: -(AGI+AU)/2 des Ziels, keine Abwehr) Ziel ist für PE Kampfrunden geblendet. Hat dadurch -8 auf alle Handlungen hat, bei denen Ziel besser sehen sollte. Nur blinde Lebewesen sind immun.

10 **Heilende Hand:** Durch Hand auflegen wird beim Ziel Lebenskraft in Höhe des Probenergebnisses geheilt.

Beute:	BW: 1A:6, 1M:7				
GH:	1	GK:	no	EP:	164

ORKSPÄHER

KÖR:	**7**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**3**
ST:	1	BE:	2	VE:	21
HÄ:	1	GE:	4	AU:	0

18 | 10 | 11 | 5 | 8 | 13

Bewaffnung	Panzerung
Kurzbogen (WB+1; Ini+1) Dolch (WB+0; Ini+1)	Fellflicken (PA+1) Lederrüstung (PA+1)

Beute:	BW: 1B:14, 1C:7				
GH:	1	GK:	no	EP:	78

SONSTIGE MONSTER

HYÄNE

KÖR:	**8**	**AGI:**	**7**	**GEI:**	**1**
ST:	3	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	0	AU:	0

30	11	11	4.5	13	X

Bewaffnung	Panzerung
Biss (WB+2; GA-2)	Hyänenfell (PA+1)

Wesen der Dunkelheit (Settingoption): Gilt in den meisten Settings als Wesen der Dunkelheit. Angewendete Regeln für Wesen der Dunkelheit gelten für diese Kreatur.

Nachtsicht: Kann bei einem Mindestmaß an Licht noch sehen wie am helllichten Tag.

Sturmangriff: Wird mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen gerannt, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Ausgeprägter Geruchssinn: +2 auf Bemerken Proben

Schmerzhafter Biss: Bei einem schadensverursachenden Treffer kann die Hyäne den Angegriffenen aktionsfrei mit einer gelungenen vergleichenden Probe (KÖR+ST gegen AGI+ST des Angegriffenen) zu Boden reissen.

Beute:	Trophäe (BW 1A:10)				
GH:	4	GK:	no	EP:	103

LEUCHTSCHNECKE

KÖR:	**3**	**AGI:**	**3**	**GEI:**	**1**
ST:	2	BE:	1	VE:	1
HÄ:	1	GE:	2	AU:	0

7	5	4	2.5	7	X

Bewaffnung	Panzerung
Säurebiss (WB+2; GA-2)	Säurepanzer (PA+1)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Säure: Jeder Treffer des Säurebiss reduziert die PA eines zufälligen, nichtmagischen Rüstungsstückes des Ziels um 1. Gleiches gilt für den WB nichtmagischer Waffen, die die Leuchtschnecke treffen.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Immunität gegen Säure: Ignoriert alle Effekte von Säure.

Zauber: Wird die Schnecke verletzt, kann sie aktionsfrei eine Säurewolke (r=1m, wie Zauber „Wolke des Todes“ GRW. S.76) mit PW:10 zaubern (Abklingzeiten gelten weiterhin).

Beute:	Trophäe (BW 1A:6)				
GH:	1	GK:	kl	EP:	103

Leuchtschnecken sind harmlos und ernähren sich von Aas und Grünzeug, jedoch haben sie eine starke Säure in ihrem Mund. Ihre Schleimspur fluoresziert einige Sekunden grünlich. Werden sie verletzt, schützen sie sich mit einer Säurewolke (s. Zauber: „Wolke des Todes“) um die Angreifer zu vertreiben.

MANTLER

KÖR:	**12**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**6**
ST:	2	BE:	4	VE:	3
HÄ:	2	GE:	0	AU:	2

36	14	14	6	16	X

Bewaffnung	Panzerung
Knochenschwanz (WB+2)	-

Stöhnen: Kann einmal pro Kampf in Hörweite aktionsfrei Übelkeit erzeugen. Wer KÖR+HÄ+Stufe nicht schafft, hat bis zum Ende des Kampfes -2 auf alle Proben. Bei einem Patzer erbricht man für W20/4 Kampfrunden und lässt alles Gehaltene fallen.

Sonar: "Sieht" per Sonar.

Schleudern: Schlagen-Immersieg schleudert das Ziel (sofern gleiche oder kleinere GK) Schaden/3 m fort. Das Ziel erleidet für die Distanz Sturzschaden, gegen das es normal Abwehr würfelt, und liegt am Boden.

Fliegen: Kann, statt zu laufen, mit doppelten Laufen-Wert fliegen. Wird die Aktion “Rennen” im Flug ausgeführt, erhöht sich die Geschwindigkeit somit auf Laufen x 4.

Sturzangriff: Wird fliegend mindestens eine Distanz in Höhe von Laufen x 2 “rennend” geflogen, kann in der Runde noch ein Angriff mit Schlagen + KÖR erfolgen, während der Bewegung, also nicht nur davor oder danach.

Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte wie Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.

Beute:	Trophäe (BW 1A:8)				
GH:	1	GK:	no	EP:	78

RIESENSPINNE JOBBA

KÖR:	**20**	**AGI:**	**10**	**GEI:**	**1**
ST:	3	BE:	6	VE:	0
HÄ:	0	GE:	4	AU:	0

225	24	16	11	25	X

Bewaffnung	Panzerung
Spinnenbiss (WB+2, GA-2)	Dicke Spinnenhaut (PA+4)

Dunkelsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.

Gift: Wird Schaden verursacht, würfelt das Ziel eine “Gift trotzen“-Probe, ansonsten erhält es W20 Kampfrunden lang 1 nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Runde.

Kletterläufer: Kann mit normaler Laufen- Geschwindigkeit an Wänden und Decken aktionsfrei klettern.

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Beute:	Trophäe (BW 2A:17)				
GH:	25	GK:	ri	EP:	322

MONSTERSCHLEIM					
KÖR:	**12**	**AGI:**	7	**GEI:**	**1**
ST:	4	BE:	4	VE:	0
HÄ:	2	GE:	2	AU:	0
120	18	11	4.5	20	12

Bewaffnung	Panzerung
Schleimpranke (WB+4; GA-4) Schleimprojektil (WB+3)	Schleimwesen (PA+4)

Regeneration: Regeneriert jede Kampfrunde aktionsfrei LK in Höhe des Regenerationsprobe (PW: KÖR). Durch Feuer und Säure verlorene LK können nicht regeneriert werden.

Sonar: "Sieht" per Sonar.

Immunität gegen Gift: Ignoriert alle Effekte von Giften.

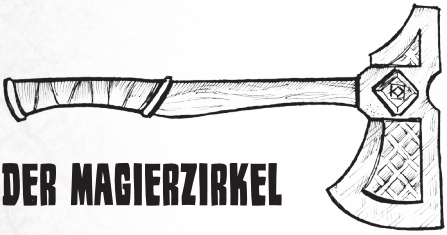
Geistesimmun: Immun gegen geistesbeeinflussende Effekte wie Bezauberungen, Einschläferung, Hypnose usw.

Verschlingen: Schlagen-Immersieg (Biss) verschlingt Ziel (sofern 2+ Größenkategorien kleiner), welches fortan einen nicht abwehrbaren Schadenspunkt pro Kampfrunde und einen Malus von -8 auf alle Proben erhält. *Befreien: Nur mit einem Schlagen-Immersieg, der Schaden verursacht, kann sich der Verschlungene augenblicklich aus dem Leib seines Verschlingers befreien, wenn dieser noch lebt.*

Natürliche Waffen: Bei einem Schlagen-Patzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.

Schleimeruption: Unterschreiten der Schleim das erste Mal während eines Kampfs 50% und 0% seiner LK darf er sofort aktionsfrei drei Angriffe mit Schiessen auf zufällige Gegner ausführen.

Beute:	BW: 2M:18, 3W:15 o. Effekt, 3R:12 o. Effekt				
GH:	15	GK:	ri	EP:	215



DER MAGIERZIRKEL

Arathos (Zau 6)

Arathos ist ein großgewachsener, schüchterner Freiländer mit kurzgeschorenen schwarzen Haaren. Er trägt seine graue Robe immer eng gebunden. Seine Kindheit verbrachte Arathos in Sturmklippe. In der väterlichen, kaufmännischen Grossfamilie lernte er früh, wie man gewieft zu seinem Ziel kommt. Sein Vater sah ihn als Nachfolger des Handelsunternehmens, doch Arathos ließ seinen Geschwistern den Vortritt, da er sich mehr für die Zauberei interessierte. Sein mangelndes Talent machte er durch seinen Fleiß und das Lesen zahlreicher Lehrbücher wett. Hilfreich waren sicher auch die väterlichen Goldmünzen bei der akademischen Ausbildung zum Zauberer. Während dieser Ausbildung in Sturmklippe lernte er Anaja und Fenithra kennen, obwohl Arathos selbst nur bedingt den Kontakt zu anderen suchte.

Arathos Wissen der Zauberkünste übersteigt seine praktischen Fähigkeiten um ein Vielfaches. Durch seine wissbegierige Art und dank seiner Begabung in Alchemie schloss er die akademische Ausbildung ab. Nach dem Abschluss ging er zusammen mit den beiden Zauberinnen los, um die große weite Welt zu entdecken und landete auf einer Expedition in Barcamar.

ARATHOS					
KÖR:	**6**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	1	VE:	7
HÄ:	3	GE:	0	AU:	5+1
19	12	8	4	8	X

Bewaffnung	Panzerung
Schwarzglänzender Kampfstab +1 (WB+2, GA-1, Ini+1, ZZ+2) 1x SR: Gasgestalt (PW: 14)	Graue Robe (runenbestickt)+1 (PA +1, AU +1) Schutzring +2 (PA+2)

10	*Durchsicht (PW: 12), Feuerlanze (PW: 12), Freund (PW:14-(GEI+VE)/2), Frostwaffe (PW: 10), Lauschen (PW: 14-1/10m), Licht (PW: 19), Wächter (PW: 14)*	14

Talente: Alchemie IV, Bildung III,Magieresistent III, Schlitzohr I, WG: Geometrie I, Wechsler I (PW:15)

Beute:	BW #(A:W20+10)x5, #8M:19, #12T				
GH:	2	GK:	no	EP:	90

Anaja (Zau 10, Heroisch)
Nominell leitet die hübsche, mollige Anaja den Magierzirkel, die strategischen Entscheide erarbeitet jedoch größtenteils ihre Kollegin Fenithra. Die Freiländerin mit den blonden, kurzen Haaren ist in Conterra in einem kleinen, bescheidenen Haus aufgewachsen und hatte dort eine schöne Kindheit.

An der Akademie in Sturmklippe hat sie sich als fähige Zauberin bewiesen und sich schnell auf Fernkampfzauber spezialisiert. Vor allem die waghalsigen und treffsicheren Lichtpfeile sind bei ihren Gegnern gefürchtet. Zudem ist sie eine geschickte Lautenspielerin. Oft klingen die schönen Klänge durch die eher düsteren Gänge von Barcamar.

ANAJA

KÖR:	**8**	**AGI:**	**5**	**GEI:**	**7**
ST:	0	BE:	0	VE:	5
HÄ:	2	GE:	4	AU:	5+1

100 | 15 | 8 | 3 | 12 | X

Bewaffnung	Panzerung
knorriger Kampfstab +3 (WB+4, GA-3, Ini+3, ZZ+4) 1x SR: Verdampfen (PW: 21--(KÖR+AU)/2 des Ziels)	Weisse Robe (runenbestickt)+1 (PA +1, AU +1) Schutzring +2 (PA+2)

21 — *Duftnote (PW: 13), Giftschutz (PW: 13) Frostwaffe (PW: 21), **Kettenblitz (PW: 24)**, Lichtpfeil (PW: 23), Netz (21-(AGI+ST)/2), Niesanfall (PW: 21-(KÖR+AU)/2), Rost (PW: 21-WB/PA), Schattenpfeil (PW: 23), Verborgenes Sehen (PW:13)* — 13

Talente: Alchemie I, Bildung II, Heldenglück I, Instrument: Laute II (PW:13), Magieresistent III, Schütze III, Verheerer II, Vertrauter I (Bonus auf ZZ), Wechsler II (PW:17), Zaubermacht II

Beute:	BW #(A:W20+4)x6, #8M:19 #X:20				
GH:	8	GK:	no	EP:	400

Mit ihrem Eifer und ihrer Neugierde steht ihr nichts im Wege, um große Erfolge zu erzielen. Sie könnte schnell zu jemandem werden, von dem Caera große Dinge und Forschungsresultate erwarten kann. Sie hofft auf caeraweite Bekanntheit, sollte es dem Zirkel und ihr gelingen, einen Zugang nach Rubinwacht zu sichern.
Ihr linkes Knie wurde einst zertrümmert (Laufen -0.5, Arkobatikproben um 2 erschwert) und ist nur schlecht verheilt.
Ihre akademische Ausbildung hat sie mit Arathos und Fenithra in Sturmklippe ganz passabel abgeschlossen.

Anaja wird von ihrer Ratte „Romy“ begleitet, welche im Käfig an ihrem Rucksack baumelt.

ISLI

KÖR:	**6**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	2	VE:	5
HÄ:	2	GE:	3	AU:	5

36+7 | 15 | 10 | 4 | 9 | X

Bewaffnung	Panzerung
Kantiger Kampfstab +2 (WB+3, GA-2, Ini+2, ZZ+3) 2x SR: Feuerball (PW: 25) 1x SR: Flammeninferno (PW: 27) Zauberstab: Feuerlanze	Runenbestickte Feuerrobe (magisch, PA+3, Feuermagier+V) Schutzring +2 (PA+2)

17 — *Botschaft (PW: 15), Federgleich (PW:15), **Feuerlanze (PW:24)**, Flammenklinge (PW: 22) Licht (PW: 20), Magie entdecken/ identifizieren (PW: 15), Magische Rüstung (PW:13), Spionage (PW:15), Spurt (PW:11)* — 15

Talente: Ausweichen I, Bildung II, Feuermagier V (Robe), Wahrnehmung I, Wechsler III (PW:19), Runenkunde II, Schütze III, WG: Religion (Varos) II (Wahrer Priester, 3 Zwistpunkte)

Beute:	BW #(A:W20+2)x3, #4M:15 #4Z:20+2				
GH:	4	GK:	no	EP:	260

Isli (Zau 8, Anführer)
Der 45 jährige Zasar mit krausem Kinnbart und hässlicher Narbe beim Mund ist ein hingebungsvoller Varos-Priester (Herr des Wissens, Wahrheit und Gerechtigkeit).

In Barcamar ist er als Isli bekannt, seinen richtigen Namen, Asorin, kennen in Shan’Zasar nur noch wenige Halunken.
Er fand zu seinem Glauben, nachdem er realisierte, dass sein Vater Yizla - ein Gläubiger von Vynerus – ein Scharlatan und Dieb war, der mit seinen angeblichen Visionen seine Mitbürger ausnutzte. Als Reaktion darauf ließ er sein bisheriges Leben in der Oasenstadt Al’Mahal hinter sich. Den früheren Komfort vermisst er selten und er liebt sein Leben als kühner Zauberer.

Nach einigen unglücklichen Entscheidungen musste er jedoch Shan'Zasar als Flüchtling vor den Mumienfürsten verlassen. Er fand in Barcamar vor fünf Jahren Zuflucht, verschwieg aber gegenüber den anderen vier Zauberwirkern seine Herkunft und gab seinen jetzigen falschen Namen an.

Sein Lebensziel ist es, sich als bekannter Zauberer der zasarischen Gesellschaft einen Namen zu machen. Seine Kollegen vom Magierzirkel mögen denken, dass er dieses Ziel ein bisschen zu ernst nimmt. Für Isli jedoch ist klar, dass nichts so ernst ist wie das Leben. Deshalb zaubert er jeden Morgen auch Magische Rüstung auf sich.

FENITRAH (ANFÜHRER)					
KÖR:	**6**	**AGI:**	**6**	**GEI:**	**8**
ST:	0	BE:	0	VE:	4
HÄ:	3	GE:	2	AU:	5+1
38	12	8	4	10	X

Bewaffnung	Panzerung
hübsch geschnitzter Kampfstab +2 (WB+3, GA-2, Ini+2, ZZ+3) Zauberstab: Halt	Grüne Robe (runenbestickt) AU +1 Schutzring +1 (PA+1) Schwebenamulett (Zauber: Schweben eingebettet)

16	*Blitz (PW: 19), **Flackern (PW: 14)**, Halt (PW: 16-KÖR+AU)/2), Magisches Schloss (PW: 16), Putzteufel (PW: 16), Schatten (PW: 16-/AGI+AU)/2), Stolpern (PW: 16-/AGI+AU)/2),*	16

Talente: Bildung I, Charmant III, Schlitzohr I, Schütze III, Wechsler II (PW:18), WG: Verwaltung II, WG: Gildenstruktur I, WG: Sagen & Legenden I, WG: Geschichte I, Zaubermacht I

Beute:	BW #(A:W20+2)x5, #2M:15 #X:20-7				
GH:	4	GK:	no	EP:	234

Fenitrah (Sch 7, Anführer)
Mit ihren zarten 38 Jahren ist die Freiländerin aus Pradnek die Jüngste im Magierzirkel. Sie wirkt mit ihrem lockigem dunkelbraunem Haar und Schmuck darin wie eine Zigeunerin.

Fenithra ist sehr charmant und eine bestimmte, fähige Rednerin. Sie ist das Gehirn des Magierzirkels, gerecht, gebildet und in den meisten Fällen gibt Fenithras Stimme den Ausschlag in einer Diskussion. Oft verliert sie sich jedoch in ihren eigenen Gedanken, manchmal so sehr, dass dies alle auch mitbekommen.

Sie glaubt nicht, dass sie eine Art Anführerin des Zirkels ist, fühlt sich aber oft in diese Rolle gezwungen, wenn die anderen Zauberkundigen ihre eigenen Ziele verfolgen oder das gemeinsame Ziel ihrer Unternehmung vergessen.

Fenithra glaubt nicht mehr an die große Liebe, da sie sich an der Akademie in einen Mitschüler verliebte, der ihre Gefühle jedoch nicht erwiederte.

Nennenswert für ihren Charakter ist wohl die Geschichte mit einem Koboldstamm. Arathos, Anaja und Fenitrah trafen mit ihrer Unternehmung einige Kobolde auf Patrouille, welche jedoch nicht nur die Gruppe weiterziehen ließen, sondern auch noch sämtliche geplünderten Vorräte und Wertgegenstände für die Expedition der drei abgaben.

Soand (Hei 10, Heroisch)

Mit 55 Jahren ist der Heiler das älteste Mitglied des Magierzirkels. Er hat ein blasses, von früher jedoch wettergegerbtes Gesicht und hellbraunes Haar mit grauen Strähnen. Seine zerbrechliche Statur täuscht.

SOAND (HEROISCH)					
KÖR:	**4**	**AGI:**	**8**	**GEI:**	**8+1**
ST:	0	BE:	0	VE:	4
HÄ:	4	GE:	4	AU:	4+1
90	16	11	6	6	X

Bewaffnung	Panzerung
Heilerstab +1 (2h) **(WB+2, GA-1, Ini+1, ZZ+2)** Dolch +2 (WB+2, GA-2, Ini+3) Zauberstab: Blitz SR:Kettenblitz (PW:21)	Lederrüstung +1 (PA+2, GEI+1) Lederschienen +1 (PA+2, AU+1) Schutzring +2 (PA+2) mag. Stirnreif (Freiaktion: Zaubern) mag. Ohrring (Zaubern +2)

20	*Bannen (PW: 16-(KÖR+AU)/2), Blenden (PW 20-(AGI+AU)/2), Blitz (PW: 23),* **Flackern (PW: 17)**, *Geben und Nehmen (PW: 19), Glühender Glaube (PW: 17), Heilendes Licht (PW: 25), Nahrung zaubern (PW:16), Rost (PW:20-Stufe), Verlangsamen (PW: 16-KÖR+AU)/2), Verwirren (PW: 16-/GEI+AU)/2)*	16

Talente: Diener der Dunkelheit II, Flink I, Fürsorger III, Heimlichkeit II, Rüstzauberer I, Schnelle Reflexe I, Schlitzohr III, Schütze III, Wechsler II (PW:17), WG: Kräuterkunde II, Zaubermacht II

Beute:	BW #(A:W20+10)x5, #8D:20 #10M:20				
GH:	8	GK:	no	EP:	336

Vor gut 35 Jahren trat Soand aus den Fiebersümpfen und sprach kein Wort. Er kannte jedoch den Nutzen jedes Krauts, das in den Freien Landen wächst, beherrschte die Kunst, sich ungesehen durch Wälder zu bewegen und sprach die Sprache der Geister, die mit den Lebenden kommunizieren, wenn diese nur willig sind. In Vandalmon fand er eine junge, lebensfrohe Frau und sein Leben als Wanderheiler endete.

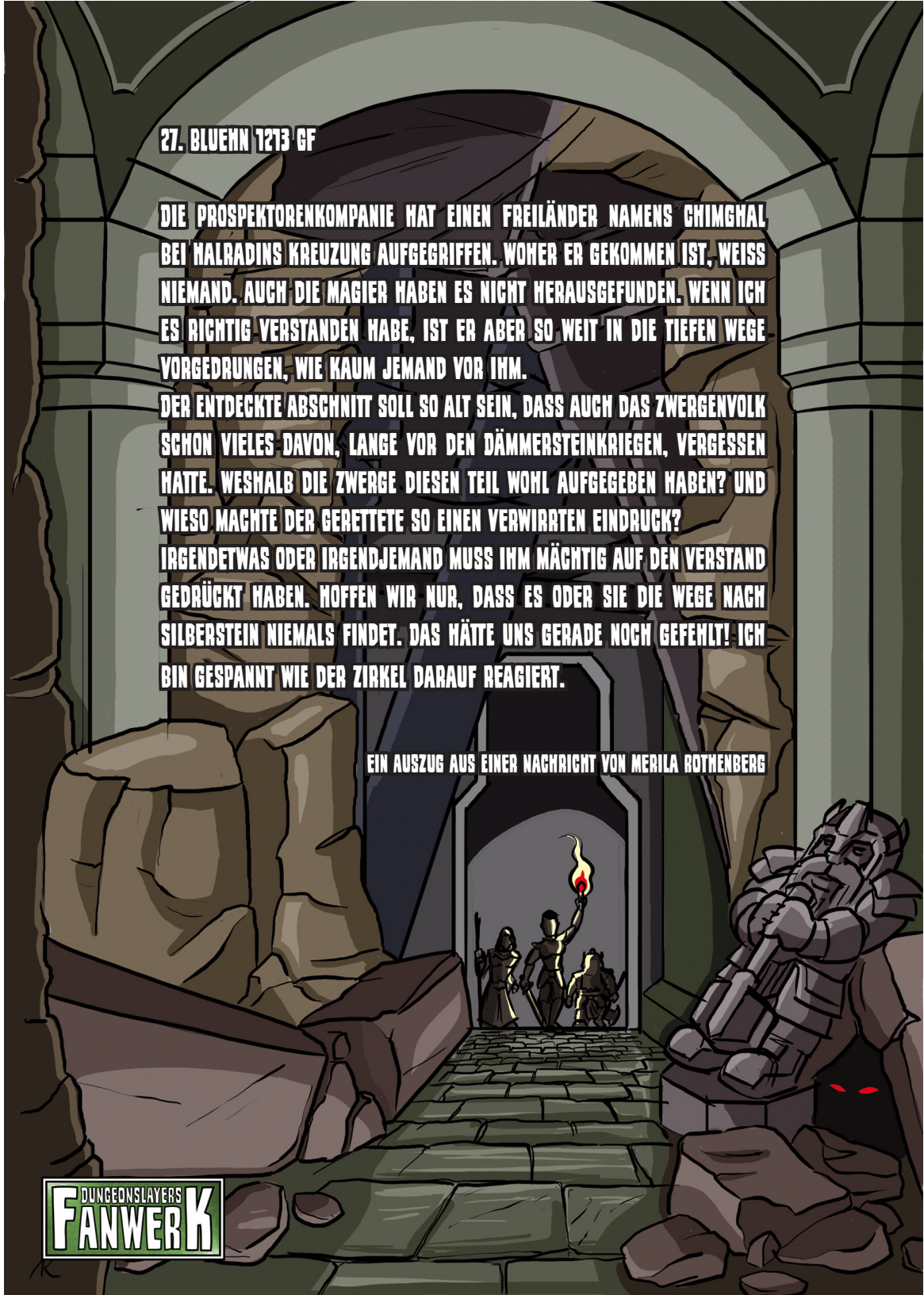
Während eines Raubzugs von Banditen verlor er seine Liebste und seine Forschungen glitten in einen finsteren Abgrund. Von einer kriminellen Bande aufgenommen, überlebte er in der für ihn unbekannten Stadt Westheim. Mit seiner ruchlosen Art gelang es ihm, alle Ängste und Zweifel zu überwinden und wieder seine eigenen Wege zu gehen.

Vor elf Jahren stieß er in Barcamar auf Listen und Manuskripte des Meisterschmieds Janokan. Kurz darauf wurde er in den Magierzirkel aufgenommen, sein gefährliches Wissen behielt er aber bis heute für sich.

27. BLUEHN 1213 GF

DIE PROSPEKTORENKOMPANIE HAT EINEN FREILÄNDER NAMENS CHIMGHAL BEI HALRADINS KREUZUNG AUFGEGRIFFEN. WOHER ER GEKOMMEN IST, WEISS NIEMAND. AUCH DIE MAGIER HABEN ES NICHT HERAUSGEFUNDEN. WENN ICH ES RICHTIG VERSTANDEN HABE, IST ER ABER SO WEIT IN DIE TIEFEN WEGE VORGEDRUNGEN, WIE KAUM JEMAND VOR IHM.
DER ENTDECKTE ABSCHNITT SOLL SO ALT SEIN, DASS AUCH DAS ZWERGENVOLK SCHON VIELES DAVON, LANGE VOR DEN DÄMMERSTEINKRIEGEN, VERGESSEN HATTE. WESHALB DIE ZWERGE DIESEN TEIL WOHL AUFGEGEBEN HABEN? UND WIESO MACHTE DER GERETTETE SO EINEN VERWIRRTEN EINDRUCK?
IRGENDETWAS ODER IRGENDJEMAND MUSS IHM MÄCHTIG AUF DEN VERSTAND GEDRÜCKT HABEN. HOFFEN WIR NUR, DASS ES ODER SIE DIE WEGE NACH SILBERSTEIN NIEMALS FINDET. DAS HÄTTE UNS GERADE NOCH GEFEHLT! ICH BIN GESPANNT WIE DER ZIRKEL DARAUF REAGIERT.

EIN AUSZUG AUS EINER NACHRICHT VON MERILA ROTHENBERG



DUNGEONSLAYERS FANWERK