

Bodo und das Geheimnis der Zwergenseide

The background of the entire page is a grayscale illustration. At the top, there are dark, jagged shapes resembling stalactites or cave openings. Below them, a stone bridge with several arches spans across the scene. A waterfall flows down from the center of the bridge. On top of the waterfall, a small, stout character with a beard and a hat stands looking towards the viewer. The waterfall itself is covered in various symbols, including a triangle, a circle, and a square. At the bottom of the waterfall, a small globe is visible, with some debris or leaves falling from it. The overall scene is set in a dark, atmospheric environment.

SPLITTERMOND
Fanprojekt



SPLITTERMOND

Fanprojekt

Bodo und das Geheimnis der Zwergenseide

In dir muss brennen, was du in anderen entzünden willst

Begeistere deine Spieler für eine archäologische Expedition zu einer vergessenen Zwergensiedlung. Nur wenn das Feuer in ihnen brennt, kommen sie hinter das Geheimnis der Zwergenseide.

Impressum

Splittermond wird herausgegeben vom *Uhrwerk*-Verlag.
Bei diesem Werk handelt es sich um inoffizielles Fanmaterial.

Autor

Oliver Haardt

Illustrationen

Iris Aleit (I-A Grafix) und von Pearson Scott Foresman - Archives of Pearson Scott Foresman, donated to the Wikimedia Foundation Gemeinfrei

Layout

Erstellt von Benjamin Thomitzni mit \LaTeX .



Fanprojekt

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	1
Für den SL	1
1 Ein Abenteuer beginnt	2
Ferdums Gießerei	2
Bodo Eisenbrandt	3
Durch die Vogelberge	5
Grilka die Rattlingsschamanin	6
In der Rattlingshöhle	7
2 Unter dem Berg	8
Der Riss	8
Das Netz	8
Die Mutter der Tunnelspinnen	9
In der Speisekammer	10
Findas Tagebuch	11
Der See im Berg	14
Das Konstrukt	14
3 Die Festung der tausend Sterne	16
General Koram Hammerkopf	17
Die Schmiede	18
Die eiserne Bibliothek	18
Das Geheimnis der Zwergenseide	20
Epilog	21

Bodo und das Geheimnis der Zwergenseide

von Oliver Haardt

Region: Mertalischer Städtebund
Schauplatz: Die Vogelberge
Erfahrung: HG 2
Zeitraum: 2 Spielabende

Hintergrund

Vor über 1000 Jahren brach eine Gruppe von Vulkanzwerge auf, um der Sklaverei der Drachlinge zu entfliehen und eine neue Heimat zu finden. Ihre Reise führte sie über das Tiefschwarz, durch die Feenwelt bis in die Vogelberge. Von den Drachlingen unbemerkt, bauten die Zwerge natürliche Höhlen aus.

Doch das Glück blieb ihnen nicht treu. Aus dem Traum einer Zuflucht vor der Sklaverei wurde der einer prächtigen Stadt. Zu tief gruben sie, um sich die Wärme und Schätze des Berges zu eigen zu machen. Namenloses Grauen brach aus dem Dunkel hervor und verschlang die Zwerge samt ihrer Träume.

Nun stehen die Hallen leer, vergessen von der Welt in den Wirren des Krieges. Schätze und Wissen aus vergangenen Zeitaltern warten darauf von furchtlosen Abenteurern geborgen zu werden.

Für den SL

Der Schwierigkeitsgrad ist für erfahrene Spieler und HG 2 Charaktere ausgelegt. Die Gegner lassen sich über Module auf schwächere Gruppen anpassen. Erleichtere außerdem den SG jeder Probe um 5.

Nützliche Professionen sind Gelehrte, Handwerker und Priester. Ist ein belesener fungender Schmied in der Gruppe, streiche NSC Bodo Eisenbrandt aus dem Abenteuer und schreibe es auf den SC um.

Kursive Passagen sollen vorgelesen werden. Der Rest erhält Hintergründe zum ausschmücken.

Zur Vorzubereitung solltest du die Regeln für **Beleuchtung S. 169 GRW**, den Zustand **Ringend S. 168 GRW** und die **Befreiung S. 164 GRW** daraus durchlesen.

Kapitel 1

Ein Abenteuer beginnt

Wir schreiben das Jahr 992 LZ. Der Spätsommer zeigt sich von seiner schönen Seite. Euer Abenteuer beginnt, wo euer letztes geendet hat. Ihr habt gemeinsam einen zwergischen Händler nach Eisenbrann eskortiert. Die Räuberbanden unterwegs konnten euch wenig entgegenseetzen. Euer Dienstherr war so zufrieden, dass er euch einen Bonus ausgezahlt hat, als sich eure Wege trennten.

Eisenbrann Länderkunde (15)

Eisenbrann ist eine Handelsmetropole des mertalischen Städtebunds. Der Reichtum kommt aus Minen in der Umgebung. Viele Verstoßene vom Volk der Furgand arbeiten dort.

Ihr befindet euch im Zwergenviertel, welches einst die Mine von Eisenbrann war. Seit sie nichts mehr hergibt, bieten die Stollen den furgander Exilanten ein kleines Stück Heimat. Jedes Gebäude wurde in den Fels gehauen. In ihre Türzargen sind die Stammbäume der Bewohner gemeißelt. Der schönste Anblick ist Furbroms Tempel, der durch Schächte im Stein von der Abendsonne angestrahlt wird. Die Stollen sind prall gefüllt. Das Gedrängel war euch irgendwann zu viel, und nun sitzt ihr alle an einem Tisch in Ferdums Gießerei.

Ferdums Gießerei

Ferdums Gießerei Straßenkunde (20)

Die Zwergenkeiße verdankt ihren Namen einer Deckenkonstruktion, mit der besonders sitzfeste Säuler zum Ladenschluss rausgeduscht werden.

Die Taverne ist voll mit Arbeitern, Händlern und Söldnervolk. Der Wirt und seine Mägde haben gut zu tun. Eine Zwergin mit Laute singt das Lied vom Rattling in der Schmiede. Die Stimmung ist feucht fröhlich. Es duftet nach Speck und Thymian, als am Nachbartisch das Abendessen serviert wird, Pilzpfanne mit frischem Brot und Biersauce. Lass die Spieler in der Runde ankommen und in Ruhe fluffen.

Ein fetter Zwerg schiebt sich von Tisch zu Tisch und spricht die Söldner an. Er wird mit ablehnenden Gesten oder gehässigem Lachen weiter geschickt. Sein Blick fällt auf euch.

Bodo: „Ehrenwerte Reisende, darf ich einen Moment eurer Zeit haben? Ferdum, Bier für die Herrschaften.

Habt vielen Dank, Bodo Eisenbrandt, Schmiedegessele. Ich bin auf der Suche nach

tapferen Seelen, die mich auf eine Expedition in die Vogelberge begleiten. Ich zahle gut und bin bereit die Beute zu teilen.“

Vogelberge Länderkunde (15)

Dieses Gebirge trennt Selenia vom metalischen Städtebund.

3 EG: Einige Viertausender sind auch im Sommer von Gletschern bedeckt. Rund um die Passstraße, den Eisenpfad, liegen Minendörfer und Bauernhöfe. Dahinter beginnt unberührte Wildnis.

5 EG: Der Abenteurer kennt die Vogelberge wie seine Westentasche.

+2 auf Überleben.

Die Magd stellt hölzernen Krüge vor euch ab. Schaum quillt über den Rand und gesellt sich zu Pfützen auf Tisch und Boden. Bodo zahlt die Runde und prostet euch zu.

Bodo Eisenbrandt

Bodo ist ein fröhlicher Zwerg von 45 Sommern. Seine Stimme ist basslastig, die Nase groß und knollig. Ein rotbrauner Bart mit geflochtenen Zöpfen dominiert das Gesicht. Er trägt ein Hemd aus dickem Stoff gegen die Kühle des Berges. Am beeindruckendsten ist sein Umfang. Der Zwerg ist rund wie ein Fass.

Bodo ist Schmied und Artefaktkundiger. Er will alles über die Herkunft hochwertiger Ausrüstung der Helden wissen. Für die Gruppe ist er Auftraggeber und Übersetzer aber kein Anführer oder Plotlöser.



Bodo: „Vor 2 Monaten ist meine Großmutter von uns gegangen. Gerda Eisenbrandt war eine von Kashrok gesegnete

Schmiedin. Als ihre Kraft den Hammer zu führen dahin schwand, widmete sie sich Lehre und Forschung. In Omas Nachlass fand ich

diese Aufzeichnungen.“

Bodo zeigt seinen Zuhörern eine Lederkladde. Die Widmung ist auf furato verfasst:

Gerda: „*Mein lieber Bodo. Ich vermache Dir mit diesem Buch nicht nur meine Erfahrung als Handwerkerin, sondern den Weg zu Ruhm und Wohlstand. Halte Deine Esse warm und vergiss niemals: Was du in anderen entzünden willst, muss erst in Dir brennen.*“

Oma Eisenbrandt konnte gut zeichnen. Ihre Entwürfe zeigen wasserbetriebene Fallhämmer und modern geschnittene Rüstungen. Den Hauptteil bilden Legenden um eine verlorenen Flüchtlingstreck von Zwergen aus Westergrom. Darunter auch jüngere Reiseberichte einer Finda Trinkelbach. Die unbekannte Archäologin, hat die Vogelberge nach einer Zwergensiedlung abgesucht und ist dabei verschollen.

Bodo: „*Oma war einer Legende der Schmiedezunft auf der Spur. Einem Geheimnis, das meinem Volk, im Chaos um den Fall der Drachlinge, verloren ging. Der Herstellungsprozess für Zwergenseide.*“

Zwergenseide Geschichte und Mythen (15)

Geschichtenerzähler lieben Kettenhemden aus Zwergenseide. Wenn der Held einen tödlichen Streich kassiert, rettet ihn das unscheinbare Hemd.

3 EG: Das Märchen von **Frau Eisenwolle** ist ein Klassiker bei Zwergenkindern.

5 EG: Das Feenreich aus dem Märchen findet sich auch in den Mythen anderer Völker wieder.

Frau Eisenwolle

Rethe und Tila, zwei Stiefschwestern, die nicht unterschiedlicher sein könnten, geraten in einen Schneesturm. Statt zu erfrieren, finden sich beide im sonnigen Garten einer baufälligen Hütte wieder. Hier lebt die Fee Frau Eisenwolle. Tagsüber ruht sie in ihrem Schaukelstuhl. In der Nacht went sie aus sprödem, grauem Garn bunte Träume, die wie Seidentücher auf Lorakis niedersinken. Dort finden sie die braven und fleißigen Zwergen Kinder.

Beide Mädchen schließen mit der alten Dame einen Pakt. Für Brot und Bett müssen sie das Haus winterfest machen. Rethe fügt sich, stopft das Dach, repariert die Fensterläden, hackt Holz und fällt jede Nacht übermüdet ins Bett. Tila ist ungeschickt und faul. Sie meidet die Arbeit und spioniert der Fee hinterher. Neidisch auf all die schönen Dinge, die an ihr vorbei durch die Nacht gleiten, versucht Tila einen Traum für sich selbst zu weben. Einen Traum, in dem sie eine Prinzessin ist und nie arbeiten muss. Ihr Machwerk kostet sie den Verstand.

Die fleißige Rethe erhält zum Abschied den gerechten Lohn. Frau Eisenwolle webt ihr einen Traum, aus dem Jahre später Inspiration wird. Rethe ahmt die Arbeit der Fee nach und fertigt Kettenhemden so fein, dass sie sich wie Seide über den Körper legen. Aus Rethe wird die bekannteste Schmiedemeisterin ihrer Zeit, und sie lebt geschäftig und in Wohlstand bis ans Ende ihrer Tage.

Ein betrunkenener Söldner am Nebentisch rülpsst und lacht.

Söldner: „Zwergenseide. Willst du den Langnasen einen Bären aufbinden? Märchen und Hirngespinsten jagst du nach. Glaubst dem Schwätzer bloß nicht. Ihr verweichlichten Burschen, werdet euch in den Bergen nur den Hals brechen.“

Bodo klettert für eine Ansprache auf die Bank. An den Nachbartischen macht sich Unmut breit.

Bodo: „Ihr kleingeistigen Narren. Zwergenseide ist kein Märchen. Unser Volk hat mehr Wissen von der Schmiedekunst verloren, als die anderen gesammelt haben. Wir Zwerge sind mehr als nur Arbeiter und Axtschwinger. Wir sind Künstler, Erfinder und Lehrer. Unsere Sagen sollten uns als Inspiration dienen, als Ansporn unsere Kunst und uns selbst zu verbessern.“

Als Rufe und Beleidigungen Bodo nicht verstummen lassen, fliegen Bierkrüge. **Kneipenschlägerei!** Gib nur den Kämpfern einen **Söldner S. 280 GRW** als Gegner. Es wird mit Fäusten, Stühlen und Bierhumpen gekämpft. Wer Waffen benutzt, hat die ganze Kneipe gegen sich. Die Schlägerei wird nach 30 Ticks von Ferdum beendet.

Der Wirt stapft zum großen Hebel hinter der Theke. Mit einem lauten Quietschen, das Stammgäste aufschrecken lässt, regnet es von der Decke. Der Großteil der Streithammel rennt fluchend nach draußen.

Bodo setzt das Gespräch im Regen fort. Er bietet pro Person pro Tag 1 Lunar Sold und einen Anteil an der Beute. Außerdem zahlt er 50 Lunare für Ausrüstung und Verpflegung. Bodo hat wenig Ahnung was er für die Expedition braucht. Es bleibt an der Gruppe die Ausrüstung zusammen zu stellen.

Durch die Vogelberge

Ihr trefft euch am nächsten Tag geschnürt und gerüstet vor den Toren. Die Reise beginnt auf dem Eisenpfad. Nach ein paar Stunden schwenkt ihr gen Westen. Die Wiesen sind von Wildblumen überschwemmt. Zottelige Bergrinder unterbrechen ihr Frühstück und blicken euch hinterher.

Lasse den Helden Zeit für Kräutersuche, Jagd oder Kartenzeichnen. Bodo ist für jede Pause dankbar. Die ersten Tage kann die Gruppe in Minendörfern übernachten. Nach einer Woche beginnt menschenleere Wildnis. Bodo hat sichtlich Probleme mit der Steigung. Abends im Lager widmet er sich den Karten.

Bodo: „Ich bin selten abseits der Wege. Seid bitte so gut und schaut euch die Karte an. Hier am Katzenbuckel wollte Frau Trinkelstein nach Vulkangestein suchen. Was denkt ihr wo wir anfangen sollen?“

Überleben (25) um den Berg abzusuchen. Misslingt die Probe, erhalten die Charaktere den Zustand **Erschöpft** in Höhe der negativen EG. Ein Patzer erschwert auch den **Ereigniswurf S. 153 GRW**.

- **Feinde:** In der Nacht, schleichen 3 mit **Schattenmantel S. 241 GRW** getarnte **Rattlinge S. 275 GRW** ins Lager und stehlen wertvolle Ausrüstung. **Wahrnehmung gegen Heimlichkeit.** Werden die Diebe entdeckt, flüchten sie.

Wollen die Helden sie **verfolgen S. 148 GRW**, entkommen die Rattlinge nach 100 Metern. Gefangene Rattlinge werden schnell kooperativ. Eine **Spurensuche S. 122 GRW, Jagdkunst (20)**, endet nach 5 km an der Rattlingshöhle.

- **Hindernis** Euer Weg führt über einen anstrengenden Ziegenpfad. **Zähigkeit (20)** um nicht **Erschöpft 1** zu erhalten.
- **Reiseglück** Ihr stolpert über das Lager einiger Wilderer. Nachdem ihr klarstellt, das ihr nicht im Dienst des Stahlbarons steht, werdet ihr zu einem Hirschragout eingeladen. Charaktere dürfen eine Stufe **Erschöpft** streichen.
- **Freunde** *Ihr trefft eine alte Rattlingsfrau die Kräuter sammelt. Im Gegensatz zu anderen ihrer Art läuft sie nicht weg und spricht gebrochen Basargnomisch.*

Grilka: „He was ihr machen so weit von Dorf? Dies meine Kräuterstelle. Geht woanders suchen!

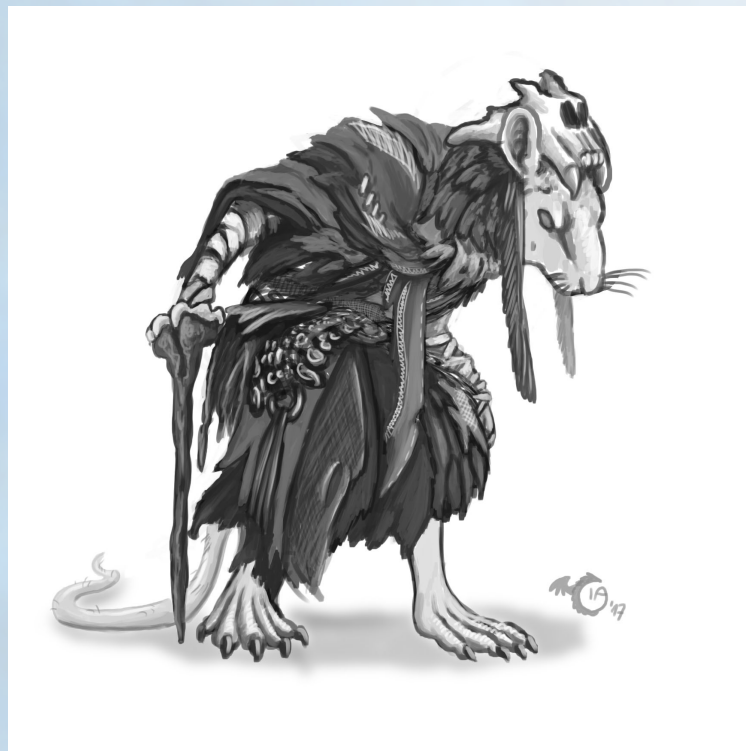
Oh ihr sucht Zwergenwerk? Ja ich kenne. Sehr gefährlicher Ort. Ihr sehr mutig. Kommt Großlinge kommt. Die alte

Grilka zeigt euch wo. Große Spinnen, meine Kinder viel Angst deswegen. Aber ihr helfen ja? Ihr Freunde!“

Grilka nimmt die Gruppe mit in die Rattlingshöhle.

Grilka die Rattlingschamanin

Grilka ist die Matriarchin des Rudels. Mutter vieler, Großmutter einer ganzen Horde und Urgroßmutter des knuffigen Pok. Ihr Rattengesicht ist haarlos und von Altersflecken überzogen. Sie trägt mehrere Lagen Lumpen und einen Krone aus dem Schädel eines Bären. Ihre Augen sind wach, ihr Stimme ist brüchig. Grilka liebt ihren Urenkel Pok über alles und nutzt jede Gelegenheit ihn zu loben. Stirbt Grilka, verfolgt ihr Geist die Gruppe, um sich zu rächen.



Grilka

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	1	4	2	4	1	3	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
3	4	5	16	18	0	18	21
Waffe	Wertf	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Körper	6	1W6	6 Ticks	6-1W6	-		

Typus: Humanoid

Fertigkeiten: Akrobatik 3, Anführen 10, Entschlossenheit 10, Heilkunde 10, Wahrnehmung 5, Zähigkeit 4, Schattenmagie 10, Todesmagie 12

Meisterschaften: Entschlossenheit: Eiserner Wille - Heilkunde: SP Krankheiten - Schattenmagie: Blick in die Dunkelheit - Todesmagie: Atem des Sterbenden

Zauber: Schatten: Dunkelheit, Katzenaugen, Schattenspiel, -mantel, -pfeil u. -wand - Tod: Geh noch nicht, Geisterblick u. -sprache

Merkmale: Dämmerlicht, Schwächlich

Beute: Heilkraut (wundlindernd)

In der Rattlingshöhle

Die Reise endet an der Höhle der **Rattlinge S. 275 GRW**. Zwei von ihnen bewachen den Eingang. Sie nutzen den Zauber **Katzenaugen S. 233 GRW**. Wer sich vorbei schleicht, bekommt Einblick in ihr Familienleben.

Mehrere Augenpaare blicken in deine Richtung, ohne dich zu sehen. Dein Atem stockt als ein Rattling Witterung aufnimmt. In diesem Moment stiehlt ihm sein Nachbar ein verrottendes Stück Obst und beide wälzen sich über den Boden.

Im hinteren Bereich der Höhle sitzen Kinder um eine alte Ratte. Sie spricht mit fiepsigen Lauten und ausladenden Gesten. Tiere aus Schatten tanzen zwischen ihren Händen. Die

Kleinen hängen wie gebannt an ihren Lippen.

Werden die Helden entdeckt, fliehen Frauen und Kinder in den Tunnel. Bleiben die Helden friedlich, können sie Grilka überzeugen, die Gruppe passieren zu lassen. Die Schamanin ist **ablehnend -4**, nach missglücktem Ereigniswurf sogar **feindselig -6**. Wer mehr FP sammelt, gewinnt. Bei einem Patzer, ist ein Kampf unvermeidlich. Der **Schlagabtausch S. 145 GRW** verläuft in drei Schritten.

- Grilka beschwichtigen: **Empathie gegen Entschlossenheit**
- Die Helden einschüchtern: **Anführen gegen Entschlossenheit**
- Grilka überzeugen: **Redegewandtheit gegen Entschlossenheit**

Grilka: „Ihr Großlinge anders. Besser. Kommt, kommt. Ihr seid Gastfreund. Setzt euch, setzt euch, achtet auf Taschen. Meine Kinder klauen alles was nicht festgewachsen.“

Die Gruppe darf bei den Rattlingen rasten, und eine Stufe des Zustands **Erschöpft** streichen. Im Gegenzug bittet Grilka die Gruppe darum, die Spinnen im Tunnel zu töten. Von Finda Trinkelbach hat sie noch nie etwas gehört.

Endet die Begegnung im Kampf, halten 20 Rattlinge die Gruppe auf. Das Merkmal **Feigling** gilt nicht in ihrem Heim. Um die Begegnung schnell abzuhandeln, setze die Rattlinge in 3er Gruppen auf die Tickleiste. Jeweils 2 unterstützen den Angriff des Dritten auf einen Helden. Der Rest bleibt auf dem Abwartefeld, um Gefallene zu ersetzen. Nach 60 Ticks fliehen die Überlebenden vor der Gruppe in den Tunnel. Dies hat Folgen für das 2te Kapitel. Ergänzungen in den Szenen sind grau eingerahmt.

Kapitel 2

Unter dem Berg

Damit Kinder nicht unbemerkt in den Tunnel wandern, ist er mit Geröll versperrt. Der Fluchtweg darin ist für Wesen bis GK 3 geeignet. **Athletik (20, 5 FP)** um ihn zu erweitern. Im Tunnel dahinter herrscht völlige Dunkelheit. Der Gang führt abwärts. Nach 50 Metern finden sich Zeichen an den Wänden.

Bodo: „*Furato Runen! 'Willkommen zurück im Stein, Bruder'. Wir sind auf dem richtigen Weg. Ein Hoch auf Finda Trinkelbach.*“

In der Ferne hört ihr das Echo der Rattlinge. Ihre fiepsigen Laute klingen panisch. Geräusche von Klängen auf Fels hallen durch den Gang.

Der untere Spalt führt zum Fluss. Er ist fast identisch zum oberen, aber breit genug für alle. Auf der anderen Seite des Abgrunds hat Finda Trinkelbach eine kurze Notiz unter einem Stein gelegt (siehe letzter Tagebucheintrag).

Die Spinne Naturkunde(15)

Eine Tunnelspinne. Giftige Netzjäger

3 EG: Diese Tiere sollten nicht so groß werden.

5 EG: Der Chitinpanzer ist am Bauch schwächer. **+2 für Angriffe**

Der Riss

Vor euch zieht sich ein 2 Meter breiter Riss durch Wände, Decke und Boden. Über euch ist der Riss mit Spinnweben gefüllt. Unter euch plätschert Wasser.

Spuren eines Kampfes sind um den Abgrund herum verteilt. Ihr seht einen Spinnenkadaver von der Größe eines Hundes.

Der obere Spalt ist 15 Meter lang. **Athletik (15, 5 FP)** um hoch zu klettern. Charaktere ab GK 5 benötigen eine **Akrobatik (20)**, um nicht stecken zu bleiben und 1 FP zu verlieren. Bodo ist zu fett und wartet unten.

Das Netz

Der Schacht endet in einer Höhle. Tausende Spinnweben verlaufen in jeder Richtung um euch herum. Sie bilden ein Gespinst von erschreckender Größe. Raschelnd ziehen sich kleine Kreaturen tiefer in das Netz zurück.

Die Höhle ist 8 Meter breit, 6 Meter hoch und 16 Meter lang. Am Eingang ist das Gespinst noch begehbar. Nach einigen Schritten wird es so dicht, dass man kaum durch sehen kann (**-1 Stufe Licht**). Es bestraft jede unüberlegte Aktion. Klängen verheddern sich, beim Versuch eine Schneise zu schaffen. Wer an Waffen oder Freunden zerrt, auf den fallen weitere Netze.

Wer hinein gerät, gilt als **Ringend** und muss sich mit **Athletik o. Akrobatik (25)** befreien. Durch klebrige Reste behält der Charakter eine Behinderung von 2, bis zum nächsten Bad. **Offenes Feuer** zerstört die Fesseln in 15 Ticks, verursacht aber 1W6 Feuerschaden.

Brennen die Helden das Netz großflächig nieder, kämpfen sie umgeben von einem **Scheiterhaufen S. 174 GRW (-2 beißender Rauch)**. Nach 30 Ticks verbrennt Findas Rucksack samt Inhalt. Die Spinne versucht durch den Spalt zu fliehen. Entkommt sie, finden die Helden Bodo eingenetzt vor.



Die Mutter der Tunnelspinnen

Die Spinnenmutter misst 2 Meter Körperumfang. In ihrem Gespinst spürt sie jede Erschütterung. Nähern sich Feinde, wirkt sie ihre Tarnzauber. Die Abenteurer sehen nur einen von Schatten umringten Schemen, bis die Spinne ihnen direkt ins Auge blickt.

Die Mutter ist kein dummes Tier. Sie wartet geduldig, bis sich Beute im Netz verfängt, bevor sie sich abseilt und zuschlägt. Gehen ihr die Helden nicht in die Falle, wirkt sie den Netzzauber.

Im Kampf bewegt sich die Spinne viel und lässt nie zwei Gegner gleichzeitig an sich heran. Sie bewegt sich so, dass ihre Netze sie schützen. Wer trotzdem angreift, verheddert sich. Die Spinne versucht die Gruppe auseinander zu ziehen und einzeln anzugreifen. Es gibt **keinen Überzahlbonus**.

Hat sie ein Opfer von der Gruppe getrennt, bewegungsunfähig und vergiftet, spinnt sie es in einen Kokon (**10 Ticks**). Der SG sich zu befreien steigt auf 35. Danach hängt sie ihren Fang in der Speisekammer an die Decke (**20 Ticks**). Der Charakter scheidet aus dem Kampf.

Die Mutter

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
2	4	4	2	3	2	2	3
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
5	9	7	26	20	-	16	24
Waffe	Wertf	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Biss	10	1W6+2	8 Ticks	6-1W6	Scharf 2		

Typus: Tier, Spinnenartig

Fertigkeiten: Akrobatik 10, Entschlossenheit 10, Heimlichkeit 12, Wahrnehmung 14, Zähigkeit 16, Schattenmagie 13, Naturmagie 14

Meisterschaften: Athletik: Balance, Freikletterer - Heimlichkeit Überraschungsangriff
I - Natur: Fokuskontrolle, Harmonie mit der Natur - Schatten: Schattenherr

Zauber: Schatten: Dunkelheit - Natur: Netze (Variante des Zaubers Ranken) Chamäleon

Merkmale: Angst vor Feuer, Dunkelsicht, Falle (Netz/5/Ringend), Gift (Blut 3/Benommen/30 Min), Konzentrationsstärke, Taktiker, Unbeherrschbar (+10 GW)

HG1 Modul: Die Spinne ist **Schwächlich**.

- Ein starker Heiltrank
- Je 2 Schriftrollen Geisterblick, und -sprache
- Eine Brille, Strukturgeber für Schriftverständnis

Auf der Flucht sind einige Rattlinge in der Speisekammer gelandet. Nur der kleine Pok lebt noch.

Sind die Helden als Vorrat in der Speisekammer gelandet, hören sie Bodos besorgte Rufe. Alle Charaktere hängen kopfüber, direkt nebeneinander. **Fingerfertigkeit (20)** um eine Zweitwaffe bereit zu machen. Damit sinkt der SG zur Befreiung auf 25. Der Sturz aus dem Kokon gibt **Fallschaden 2 S. 174 GRW**.

Die Spinne hat ihre Tarnzauber abgelegt und prüft, wen sie als Bruthilfe benutzt. Vorzugsweise den Charakter, der sich nicht bemüht zu entkommen. Während des Ausbruchs ist sie abgelenkt und mit einem hinterhältigen Angriff schnell erledigt. Sie klammert sich an den Abenteurer und drückt ihren Unterleib gegen den Kokon. Mit rhythmischen Bewegungen beginnt sie Eier in seiner Bauchhöhle abzulegen.

In der Speisekammer

Am Ende der Höhle liegt die Speisekammer. In einem älteren, von Innen aufgeplatzten Kokon hängt ein Skelett, mit einem flammenverzierten Kurzsword, Strukturgeber für **flammende Waffe S. 229 GRW**.

Finda Trinkelbachs Überreste hängen daneben. In ihrem Rucksack finden sich:

- Ihr Tagebuch

Der Inkubator erhält 1W6+2 Schaden, sowie die Zustände **Lahm und Verwundet**. Seine Regeneration ist halbiert. Jeden Tag erhöht sich die Verwundungsstufe. Nach einer Woche erhält er den Zustand **Sterbend 1**, nach zwei Wochen wird er Vater.

Die Eier und Zustände werden mit **Heilkunde (24) o. Fingerfertigkeit (30)** entfernt. Misslingt die Probe verbleiben Eier. Einige platzen und verursachen Schaden nach den **Heilungsregeln S. 139 GRW**.

Findas Tagebuch

20. Blütenmond 987 LZ

Nach der letzten Expedition habe ich wieder Bücher gewälzt. In Meister Vindals Werk über vulkane Geologie konnte ich den entscheidenden Hinweis finden. Das nächste Ziel ist der Katzenbuckel. Unsere Gruppe besteht aus meinem Bruder Godan und zwei Helfern.

2. Heumond 987 LZ

Bisher haben wir kein Vulkangestein gefunden. Die Stimmung ist gut.

10. Heumond 987 LZ

Wir sind unvorsichtig geworden. Die Höhle sah unbewohnt aus. Der Bär darin hat sich unsere Helfer geholt. Henda ist tot, und Rumi wird die Nacht nicht überstehen.

11. Heumond 987 LZ

Wir haben die Höhle genauer untersucht und einen verschütteten Tunnel entdeckt. Die Runen darin sind Furato. Wir sind nah dran.

12. Heumond 987 LZ

Es hat Godan getötet. Ich konnte das Untier nicht einmal sehen, ich glaube es war eine Spinne. Sie kam aus der Decke und hat meinen Bruder in den Spalt gezerret. Ich konnte nichts für ihn tun. Mutter es tut mir so leid. Ich hätte ihn nicht mitnehmen sollen.

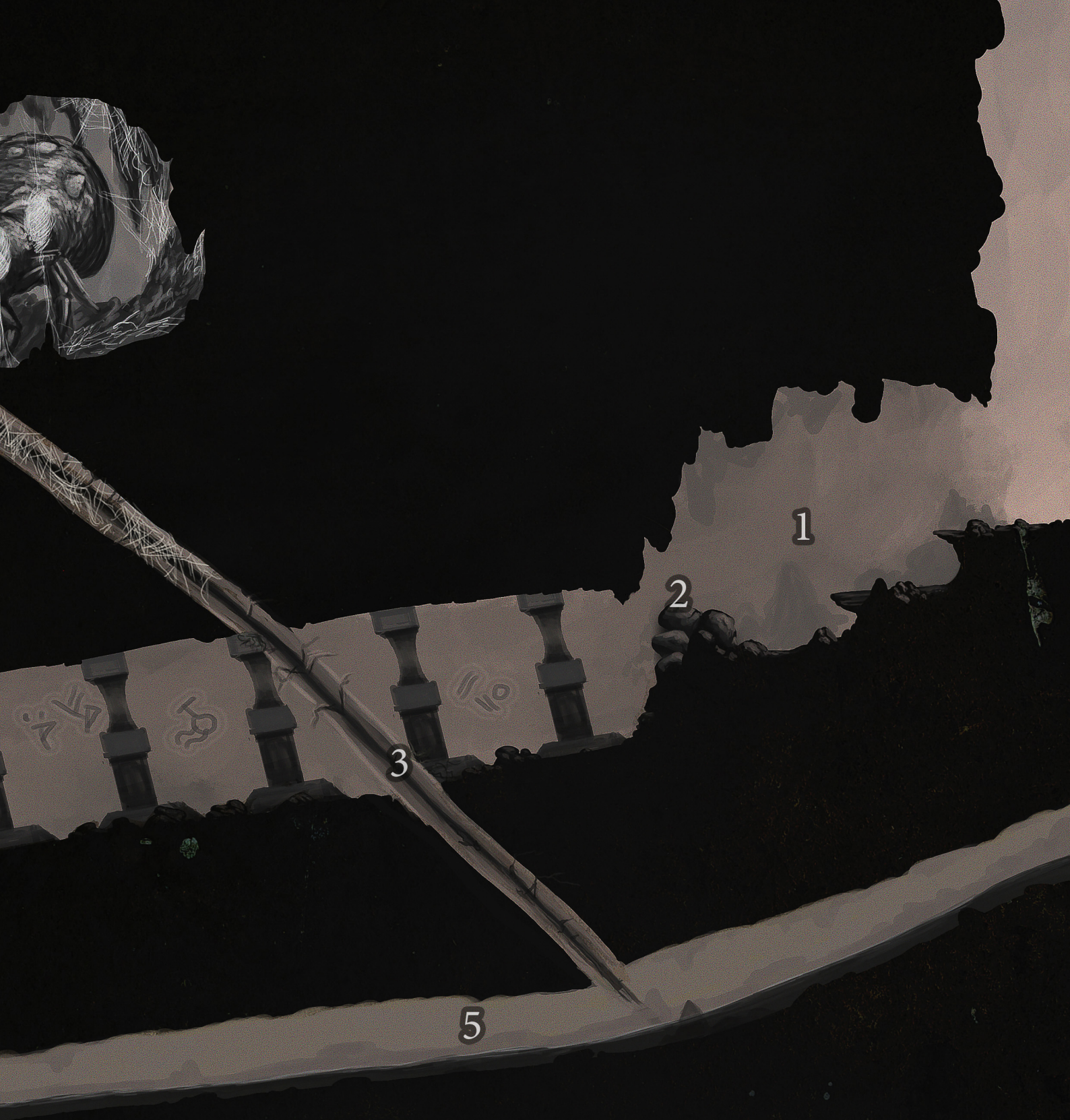
Bruderherz könntest du das nur sehen. Ein Konstrukt aus Drachlingstagen bewacht die Festung. Es ist noch völlig intakt. Ich stehe vor der größten Entdeckung meines Lebens und wünsche mir nur deines zurück.

Ich habe eine Skizze gezeichnet. Die Runen glühen stärker wenn das Mondlicht auf sie fällt. Mein Versuch mich vorbei zu schleichen hätte mich fast das Leben gekostet. Das Wesen verteidigt seine Insel erbarmungslos.

Es gibt keinen anderen Weg hinaus. Meine Rationen sind aufgebraucht. Wie viele Tage ich schon hier unten bin, weiß ich nicht. Ich muss wieder an der Spinne vorbei. Mögen die Götter mir gnädig sein. Falls jemand mein Tagebuch findet, bitte bringt es zu meiner Familie nach Ioria.

Finda Trinkelbach, Archäologin





- 1 "HÖHLENEINGANG"
- 2 "GERÖLLHAUFEN"
- 3 "ABGRUND"
- 4 "SPINNENHÖHLE"
- 5 "FLUSSLAUF"
- 6 "FELSINSEL"

Der See im Berg

Es muss tief in der Nacht sein, als ihr das Ende des Tunnels erreicht. Euer Auftraggeber bleibt an einer Freske stehen und fährt mit seiner Hand über die Zeichen.

Bodo: „Schwester, Bruder, Freund der Zwerge
Deine Flucht hat nun ein Ende
Durch freier Wesen tücht'ger Hände
Entsteht ein Heim unter dem Berge
Flieh nicht weiter in die Ferne
Tritt ein in die Festung der tausend Sterne“

Nach 50 Metern endet der Tunnel in einer riesigen Kaverne. Vor euch liegt ein unterirdischer See. Das Licht des Splittermondes dringt durch die Decke und wird vom Wasser reflektiert. Von dort trifft es auf Quarztaschen in den Wänden, die rosa und weiß funkeln. Die optische Täuschung ist so gut, dass ihr einen Moment lang glaubt den Nachthimmel zu sehen. Bodo ist zum ersten Mal sprachlos. Eine Träne kullert in seinen Bart.

Eine Brücke verbindet den Tunnel mit einer Trutzburg am anderen Ende des Sees. In der Mitte ragt eine Insel heraus. Silbrige Runen glänzenden im Stein.

Die Runen Arkane Kunde (15)

Die Runen binden das Wesen darauf an die Insel. Es kann sie nicht verlassen.

3 EG: Die Runen enthalten Heil-, Steinhaut-, und Windschildzauber für das Wesen.

5 EG: Die Zauberwirkung ist verstärkt wenn das Mondlicht auf die Insel fällt.

Die Rattlinge sitzen in der Zwickmühle. Vor ihnen das Konstrukt, hinter ihnen die Gruppe. Sind Pok oder Grilka tot, fliehen die Rattlinge und sterben. Gib ihnen einen guten Tod. So bekommen die Spieler einen Eindruck von der Kampfstärke des Konstrukts.

Haben die Abenteurer Pok befreit, besteht noch Hoffnung für eine friedliche Lösung. Grilka ist zwiegespalten. Sie will Rache für ihre Toten, ist aber auch dankbar, dass Pok noch lebt. Eine **Diplomatie** o. **Redegewandtheit** gegen **Entschlossenheit** überzeugt die Schamanin. Sie führt die Reste ihres Rudels zurück an die Oberfläche.

Grilka: „Ihr Großlinge immer erst töten und dann reden. Genug Blut ist geflossen. Ihr wollt Höhle und Tunnel? Ihr könnt ganzen Berg haben. Ich verfluche euch und eure Sippe. Mögt ihr nie wieder Schutz oder Schatten finden.“

Die Rattlingsfrau wirft euch einen letzten bösen Blick zu und verschwindet im Tunnel.

Das Konstrukt

Ein Konstrukt aus dem Zeitalter der Drachlinge verteidigt die 6 Meter hohe und 10 Meter breite Insel. Es kann die Insel wegen der Runen nicht verlassen. Es attackiert **Lebensauren** auf, an und über der Insel. Wer die Insel wieder verlässt, ist in Sicherheit. Es zu zerstören ist nicht nötig, aber sich ihm stellen muss sich die Gruppe. Überquert ein Charakter das Schlachtfeld ist die Begegnung gelöst.

Ohne jemanden, der auf der anderen Seite ein Seil herunter lässt, findet die Gruppe dort hohe, glatte Wände, versperrte Abwasserschächte, kurz KEINEN Weg nach oben.

Klettert jemand am Rand der Insel entlang, stampft das Wesen auf, und der Held landet im Wasser. **Schwimmen (20)**, für Charaktere die im See landen. Schwere Rüstungen ziehen den Schwimmer nach unten. Er wird sie los mit **Akrobatik, Athletik o. Fingerfertigkeit (20, 2 FP, 10 Ticks) -6 unter Wasser**. Im See umkreisen neugierige Fische die Schwimmer.

Beschießt die Gruppe das Konstrukt aus sicherer Entfernung, heilt es sich mit einer kontinuierlichen Handlung (10 Ticks). Die Runen auf der Insel glühen, und Gestein fließt von ihr in das Wesen.

Im Nahkampf nutzt das Konstrukt keine aktive Abwehr. Jeden möglichen Gelegenheitsangriff führt es mit einem Tritt aus. Mit seinen Hände packt es Angreifer und wirft sie mit der nächsten Handlung des Arms in den See. Stehen Charaktere am Rand, fegt es sie mit **Abdrängen** von der Insel.

Zerstören die Spieler die Runen sind die Zauber gebannt und das Wesen frei. Es greift den Charakter an, der ihm am nächsten ist. Rettet sich dieser mit einem beherzten Sprung ins Wasser, folgt das Konstrukt und geht unter.



Das Konstrukt

AUS	BEW	INT	KON	MYS	STÄ	VER	WIL
1	3	4	7	4	6	3	4
GK	GSW	LP	FO	VTD	SR	KW	GW
8	5	15	-	26	10	33	22
Waffe	Wertf	Schaden	WGS	INI	Merkmale		
Arme	18	1W6+4	9 Ticks	6-1W6	Umklammernd		
Beine	18	2W6+4	12 Ticks	6-1W6	Wichtig		

Typus: Felswesen, Konstrukt

Fertigkeiten: Akrobatik 12, Athletik 20, Entschlossenheit 8, Wahrnehmung 10, Zähigkeit 22

Meisterschaften: Handgemenge: Abdrängen, Umklammern, Halten, Tödlicher Schaden

Merkmale: Betäubungs-, Furcht-, Gift-, und Schmerzzimmunität, Dunkelsicht, Koloss 4 (2 Hände, 2 Füße), Taktiker

Aktive Zauber: Steinhaut, Windschild (im Mondlicht verstärkt)

HG1 Modul: Dem Wesen fehlt ein Arm

Beute: 2 Diamantaugen (2 Solare)

Das Konstrukt Handwerk SP Steinmetz (15)

Das Wesen ist ein Konstrukt, widerstandsfähig und zäh.

3 EG: Die Augen sind nur Zierde. Es spürt Leben in seiner Nähe.

5 EG: Das Wesen besteht aus Säulenbasalt und Granit. Klängen helfen hier nicht viel. **+2 für Angriffe mit wuchtigen oder Hiebaffen**

Kapitel 3

Die Festung der tausend Sterne

Auf der anderen Seite angekommen, erkennt ihr, dass die Festung gestürmt wurde. Die Mauer ist eingefallen, das Tor geborsten. Auch die Brücke hat etwas abbekommen. Bodo steht der Schock ins Gesicht geschrieben, als er durch die Trümmer wandert.

Die Festung
Edelh. SP Architektur (15)

Die Schäden sind durch ein Erdbeben entstanden.

3 EG: Die Zwergenfestung ist mehr als 1000 Jahren alt.

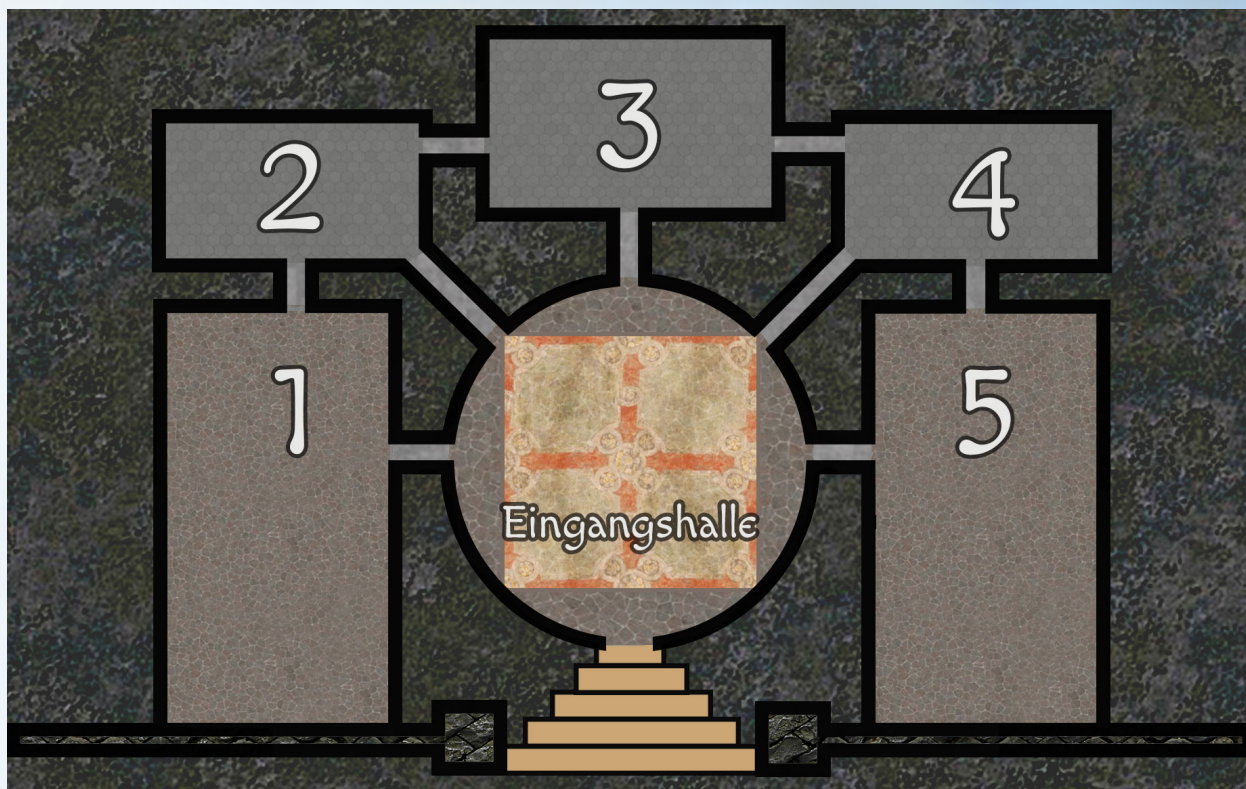
5 EG: Viele Zwergenfestungen haben ein eigenes Tunnelsystem für die Dienerschaft.

Spuren der Schlacht sind lange geplündert oder zu Staub zerfallen. Nur in der Geisterwelt tobt überall die Erinnerung an das Gemetzel. Frauen und Kinder flüchten aus der Festung. Bleiche Humanoide unbekannter Herkunft strömen aus den Gesindetunneln und machen die überraschten Zwerge nieder. Der General erkaufte den Fliehenden in der Eingangshalle etwas Zeit. Umringt von seiner Garde wirkt er einen Zauber, der den Berg erbeben lässt.

- **Eingangshalle:** Die Decke erinnert an die große Kaverne. Die Zwerge haben dem Quarz die Sternbilder ihrer Götter Furbrom und Kashrok entlockt. Nun sind sie von Rissen zerfressen. Auf einer Empore im hinteren Teil steht ein

massiver Tisch aus Marmor. Er zeigt eine Karte der Festung und der geplanten Erweiterungen tiefer in den Berg.

- **1. Gesindehaus:** Küche und Wäscherei sind ein einziges Durcheinander. Die Wehrmauer ist in diesen Bereich gefallen. Das Gesindehaus ist über ein teilweise eingestürztes Tunnelsystem mit den anderen Höhlen verbunden. Den Zugang entdecken die Helden nach einer **Wahrnehmung (20, 4 FP)**. In **allen anderen Räumen** finden sie mit **Wahrnehmung (25)** die unauffällig gestaltete Tür in die Gesindetunnel.
- **2. Lagerhöhle:** Steinerner Regale und Silos enthielten einst Vorräte für die Festung. Nur Staub und Spinnweben sind übrig.
- **3. Wohnhöhle:** Auf 2 Ebenen sind Häuser in den Fels gehauen. Sie sind spartanisch bemessen und eingerichtet. Alles von Wert wurde geplündert.
- **4. Baracken:** Die Baracken sind leicht beschädigt. Die steinernen Waffenhalterungen und eine geheime Kammer wurden geplündert. Ein einsamer Flederwolf flieht vor der Gruppe.
- **5. Schmiede:** siehe unten



General Koram Hammerkopf

Seit 1000 Jahren spukt der Geist des Generals durch die Festung. Er glaubt das die Schlacht noch andauert, befiehlt imaginäre Truppen und schwingt ermutigende Reden. Die Gruppe kann ihn ignorieren oder ihn überzeugen, dass die Schlacht verloren und er tot ist. Scheitern die Helden, greift Koram sie als Plünderer an. **Diplomatie o. Redegewandtheit gegen Entschlossenheit.**

Er hat die Werte eines **geisterhaften Kriegers S. 271 GRW**. Anstelle des Schwertes schwingt er einen Streithammer.

HG1 Modul: Koram zieht es in die ewige Ruhe. **+4 auf Einstellung.**

Falls Grilkas Geist die Gruppe verfolgt, versucht sie Koram mit **Anführen** Angst vor den Abenteurern einzujagen. Aus der einzelnen Probe wird ein Wettstreit um die Gunst des Geistes. Wer zuerst 5 FP erreicht, gewinnt.

Überzeugen sie ihn, berichtet der General über die Flucht aus der Sklaverei. Man hört ihm seine Scham über den Fall der Festung an. Das Geheimnis der Zwergenseide war seinen Schmieden bekannt. Es sollte sich in der Bibliothek finden. Erinnert ihn die Gruppe an das Konstrukt, befiehlt Koram ihm für immer still zu stehen.

Koram: „So viele Jahre hat niemand von unserem heldenhaften Kampf erfahren? Bitte lasst unser Opfer nicht in Vergessenheit geraten. Furbroms Hallen rufen nach mir. Ich werde mich meinen Soldaten anschließen. Lebt wohl Lebende.“

Die Schmiede

Die Schmiede hat heftigen Schaden genommen. Erkalte Lava bedeckt den Boden. Der Hochofen ist mit dem Flur verschmolzen. Flaschenzüge und eiserne Ketten hängen an Schienen von der Decke. Teilweise intakte Essen, Ambosse und Werkbänke säumen die andere Seite. Weiter hinten steht ein zweistöckiges Gebäude, das von der Wehrmauer begraben wurde. Der Eingang wird von großen Felsquadern versperrt.

Beim Angriff aus dem Tiefschwarz, haben die geothermischen Schächte die Schmiede mit Lava überschwemmt. In der Geisterwelt spielen sich grauenhafte Szenen ab.

Bodo ist hier ganz in seinem Element. Er beschreibt der Gruppe jedes Gerät und dessen Zweck. Die Schmiedeschürze aus

Walddrachenleder **Naturkunde (25)** erkennt er nicht.

Suchen die Helden nach einer Geheimitür, finden sie mit **Wahrnehmung (30)** eine massive Truhe in einem Wandfach. Das Schloss ist von herausragender Güte **Schlösser u. Fallen (35, 4 FP)**. Im Inneren liegen 20 Thaumariumbarren (3 Solare, schwer) und eine magische **Runenfalle (25/25, 2 FP) S. 128 GRW**. Wenn ausgelöst, setzt sich aus den Barren ein **Erzling S. 268 GRW** zusammen. Er brüllt und verteidigt die Truhe gegen Diebe.

Die Bibliothek der Schmiede ist unter schwerem Stein begraben. Muskelkraft allein richtet hier nichts aus. Mit den Flaschenzügen an der Decke, kann die Gruppe einen Durchgang schaffen **Athletik (20, 10 FP)**. Charaktere können in Kleintierform durch die Blöcke schlüpfen.

Die eiserne Bibliothek

Der Raum liegt in Trümmern. Die Außenwand von Quadern der Wehrmauer durchschlagen. Steinernen Regale an den Wänden sind teilweise in sich zusammengefallen. Kreuz und quer liegen an die Tausend, in Leder gebundene Bücher im Schutt. In der Mitte stehen ein Lehrerpult und Steinbänke,

auf denen einmal Schüler saßen. Dahinter befindet sich ein Schrein des Kashrok. Sein steinernes Gesicht schaut streng auf die leeren Bänke. Über dem Altar flackern schwächlich Feuerrunen:



Die Feuerrunen Geschichte u. Mythen (15)

Ein furgander Sprichwort. Der Volksmund geht davon aus, dass religiöser Eifer gemeint ist.

3 EG: Gelehrte sind der Ansicht der Spruch bezieht sich auf Leidenschaft in allen Lebensbereichen. Handwerk, Künsten, Lehre und vielem mehr. Der Spruch lässt sich auch anders herum interpretieren. Nur wenn du fähig bist das Feuer in anderen zu entzünden, brennt es wahrlich in dir.

5 EG: Dieser Spruch geht auf Voltan Feuertrinker zurück. Er lebte vor ca 3500 Jahren, war Priester des Kashrok und der bedeutendste Schmied seiner Zeit. Historiker behaupten er habe den Glauben und die Hingabe seiner Gesellen mit flüssigem Feuer geprüft.

Die Schmiedeschule

Um die leeren Bänke gibt es leichte Poltergeistaktivität. Einige Schüler spuken in der Geisterwelt herum. Sie sind sich ihres Ablebens nicht bewusst, blödeln, bereiten Streiche vor und warten auf den Lehrer. Mit Hilfe der Gruppe können die Schüler den Unterricht beenden, und ihren Weg zu den Göttern finden. Außerdem kann man ihnen so den Titel des Buches über Zwergenseide entlocken. Wie man es lesbar macht wissen die Schüler nicht.

Der Altar

Die Feuerrunen brennen mit göttlicher Magie. Auf dem Altar stehen ein stählerner Kelch

und eine Opferschale, in der Erzbrocken und Edelsteine (20 Lunare) liegen. Ein Beben geht durch den Berg, wenn jemand die Schale plündert.

Das Geheimfach finden die Helden nur, mit einer **Wahrnehmung SP Tasten (40) o. Handwerk SP Steinmetz (30)**. Im Innern befindet sich ein winziges Stück **Himmelsgold S. 126 Die Götter**, grade genug für einen Ring. Dieser unscheinbare Schatz ist nur mit einer **Geschichte u. Mythen o. Edelhandwerk (30)** zu erkennen.

Die Bücher

Papier wäre längst verrottet, aber diese Bibliothek hat ein Zeitalter überdauert. Die Bücher bestehen aus hauchdünnen Eisenplatten, in die feine Runen graviert wurden. Bodo nimmt sich eins und taucht ab. Er ist ansprechbar, aber hat die Aufmerksamkeitsspanne eines Rattlings. Es sind zu viele Bücher um alle zu lesen. Die Spieler müssen das Buch über Zwergenseide am Titel erkennen, oder das Geheimnis lösen. Titel wie:

- **99 Nägelarten** von Ulf Bitterbräu
- **Beseelte Waffen** von Waro Ohneerz
- **Thaumarium** von Margot Stollentreu
- **Materialeffizienz** von Sandur Faßräuber
- **Handwerker der Götter** von Fondan Siberbach
- **Jadeeisen - Metall oder Mythos** von Helga Grobstein
- **Feinmechanik in der Schmiede** von Ethel Wintersturm

Letzteres ist das gesuchte Buch. Jedes Einzelne ist 2 Solare wert, aber zu **schwer** um mehr als eins zu tragen (2 mit Stärke Lastesel).

Das Geheimnis der Zwergenseide

Das Buch von Ethel Wintersturm ist leer, aber im Einband findet sich der selbe Spruch wie über dem Altar. Bodo wird verbissen, aber vergeblich versuchen den Seiten ihren Text zu entlocken. Bis er das Geheimnis nicht gelöst hat, weigert er sich die Festung zu verlassen. Egal, ob die Spieler das Buch gefunden haben oder nicht, um das Geheimnis zu lösen, muss in deinen Spielern brennen, was du entzündet hast. Begeisterung für ihren Charakter. Lasse jeden Spieler etwas eigenes beitragen. Jede schöpferische Kompetenz, ALLES was plausibel zu Voltans Wahlspruch passt funktioniert, außer es wird lustlos vorgetragen. Zum Beispiel:

- Etwas herstellen
- Ein Buch abpausen
- Ein Gebet am Schrein

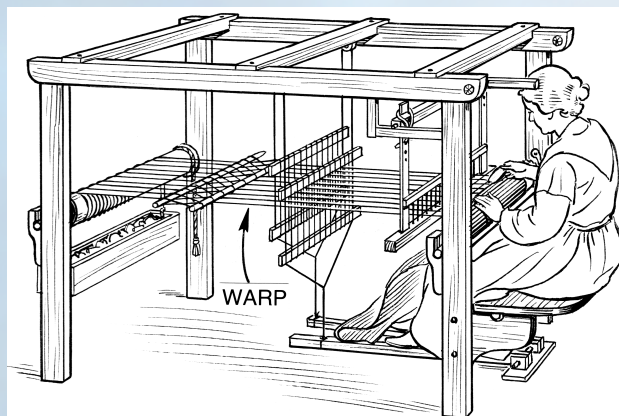
- Die Schüler unterrichten

Sobald sich ein Spieler mit Begeisterung ins Rollenspiel stürzt, solltest du Ergebnisse andeuten. Die Feuerrunen flackern stärker, dann brennen sie. Zuletzt tropft flüssiger Stein herunter, der beim Aufschlag zischt und bei Berührung **1W6 Feuerschaden** verursacht.

Die Lava kann mit dem Kelch aufgefangen werden. Sie verschwindet wenn sich der Charakter vom Altar entfernt. Wenn sie die Lippen berührt wird daraus Zwergenschnaps und das Geheimnis ist gelöst. Auch falls die Spieler das Buch noch nicht gefunden haben, geht es in Flammen auf. Auf Kashroks steinerner Miene ist ein wohlwollendes Lächeln zu sehen.

Es beginnt mit leichten Verfärbungen im Metall, die stetig an Kontrast gewinnen. Schließlich geht das Buch in Flammen auf. Brennende Linien bleiben zurück und bilden Skizzen und Runen.

Versuche dieses Erfolgserlebnis den Spielern zu lassen. Traut sich niemand den Kelch zu leeren, werden sie vermutlich Bodo dazu überreden wollen. Erst wenn die Helden das Buch gefunden haben und die Verbindung zum Altar klar wird, lässt sich Bodo überzeugen.



Das Buch enthält detaillierte Schemata eines Webstuhls. Feiner Draht wird erwärmt, gewalzt, gesplittet und mit beeindruckender Geschwindigkeit verwoben. Genaue Kontrolle von Temperatur und Tempo sind entscheidend für den Erfolg.

Kettenhemden aus Zwergenseide haben die Verbesserungen **Bequem und Unauffällig**.

Bodo: „Bei Kashrok. Geschneiderte Kettenhemden, genial! Ach Oma, könntest du das doch nur erleben. Ich danke, Danke, DANKE euch allen. Ohne eure Hilfe wäre ich nie so weit gekommen.“

Epilog

Wurde die Brücke von einem erneuten Beben beschädigt, ist eine **Akrobatik (20)** notwendig, um nicht in den See zu fallen. Wer **schwere** Beute nicht loslässt, ertrinkt. Ist das Konstrukt noch aktiv, bietet der unterirdische Fluss einen sicheren aber nassen Ausgang.

Auf dem Rückweg läuft die Gruppe in die Jagdgesellschaft von Stahlbaron Helo Korbinger. Das hier ist sein Grundbesitz. Er beschlagnahmt die Hälfte der Beute als

Archäologiesteuer. Das Himmelsgold erkennen seine Schergen nicht. Wer frech wird, kehrt grün und blau nach Eisenbrann zurück.

Jeder Charakter erhält **10 EP und 25 Lunare** Sold. Bodo ist mit dem Buch zufrieden, den Rest der Beute kann die Gruppe aufteilen. Spendet ein Held das Himmelsgold dem Tempel erhält er **Ansehen +1**. Der Feuertrinker erhält **Glaube +1** für einen Handwerker-, oder Feuergott seiner Wahl. Wer ein paar Monate warten kann, dem schneidert Bodo ein leichtes Q2 Kettenhemd aus Zwergenseide.

Nach einer Woche seht ihr die Aschewolken von Eisenbrann am Horizont. Bodo marschiert mit euch direkt zum Furbrom Tempel, wo er den Priestern euren Fund präsentiert. Die Nachrichten machen schnell die Runde. Bald stehen hunderte Zwerge auf dem Tempelplatz, um einen Blick auf euch zu werfen.

Eure Leber wird in den nächsten Tagen auf eine harte Probe gestellt. Jeder Einwohner des Viertels will die Geschichte hören, wie ihr Riesenspinnen und Felsmonstern getrotzt habt. Und was wäre eine gute Geschichte ohne einen Krug Zwergenbier?

Ende