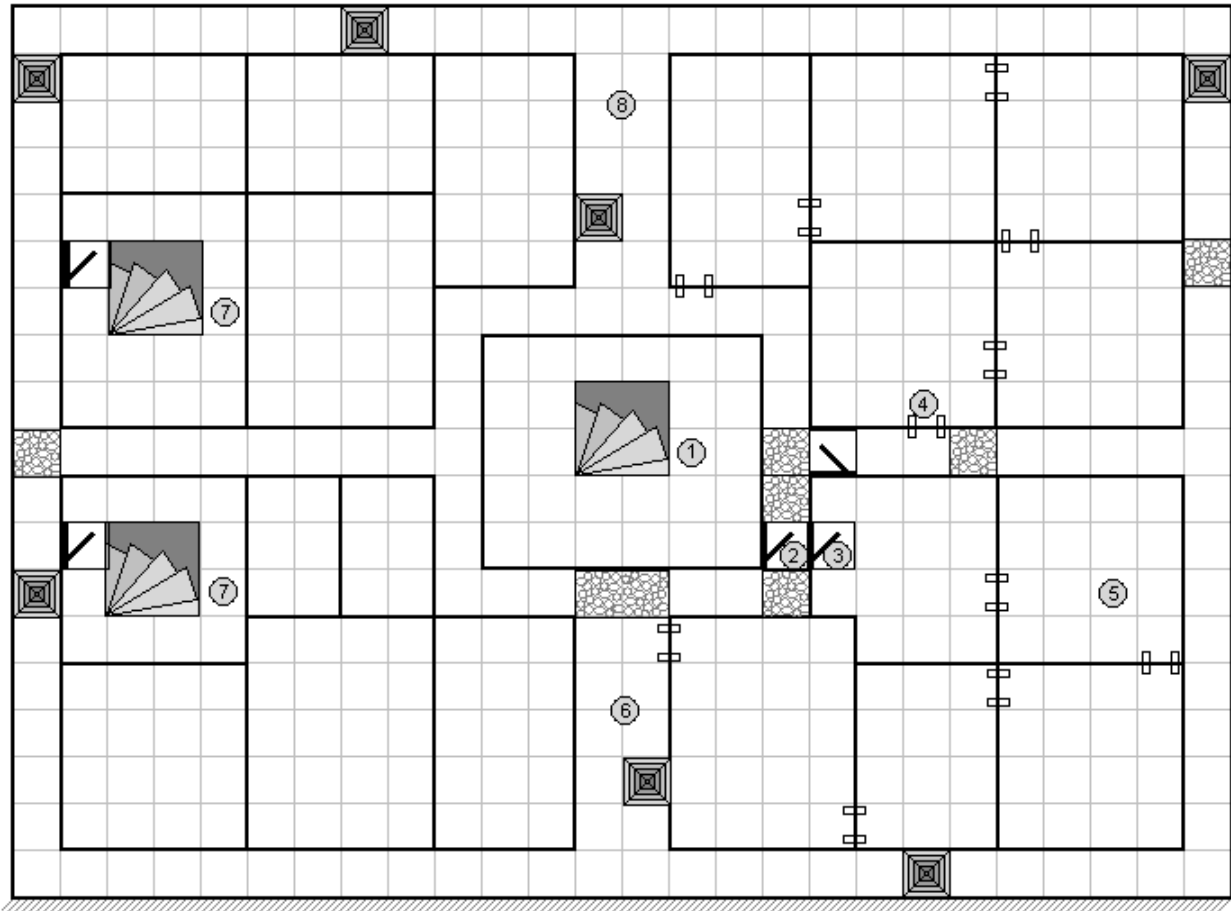




Der große Schatz der Zwerge

von Thomas Riedel

Der große Schatz der Zwerge – Stufe 1 – Die endlosen Gänge



Vor dem Wechsel der Mächte trugen einst alle Zwerge der Lande hinter den Bergen ihre Schätze zusammen, denn es ging eine böse Macht um, welche alles in den roten Blutschleier des Todes hüllen sollte. Nur wenige Zwerge wussten jedoch den Weg durch die labyrinthischen Gänge des Berges. Und so ging mit dem Tod der alten Zwerge das Wissen über der große Schatz verloren.

Als der Zauberer in einem alten Archiv eine vergilbte Schriftrolle mit Hinweisen zum letzten großen Schatz dieser Zeit findet, beschließt ihr euch aufzumachen und diesen Schatz zu finden. Doch ihr ahnt nicht, wie schwierig eure Aufgabe sein wird.

Diese Mission ist mit dem Basispack zu spielen.

Streunendes Monster: Eine giftige Viper, die den Heroen mit 1 Totenschädel angreift. Es muss mit einem Totenschädel verteidigt werden, da mit der entsprechenden Waffe des Heroen abgewehrt wird. Die Schlange wird dabei getötet.

1 Als ihr tief in die Höhle hineingewandert seid, ohne zu wissen wie lange schon, trefft ihr auf ein Loch im Boden, eine lange Leiter führt in die Dunkelheit, kaltfeuchte Luft schlägt euch entgegen. Als der letzte die Leiter heruntergeklettert ist, steht ihr in einem ausgemeißelten Raum, die Wände sind feucht und eure Fackeln dampfen. Ihr bemerkt, dass kein Weg aus diesem Loch hinausführt.

2 Einen Durchgang suchend beschließt ihr die Wände abzutasten. An der glitschigen Wand, die mehr aus Dreck als aus festes Gestein besteht, entdeckt der Barbar eine besonders durchlässige Lehmschicht. Mit seinem Schwert beginnt er sich mühevoll durchzugraben. Nach einer Weile steht er in einer Mulde.

3 Nach ein paar weiteren Schwertschaufeln bricht er durch. Als die Öffnung groß genug ist zwängen sich auch die restlichen Helden durch den matschtropfenden Gang. Endlich kommt ihr in einen gemauerten Raum.

4 Als der erste Held durch die Tür geht, gibt die schon marode Türkonstruktion nach. Ein Erdwall stößt herab und trennt ihn vom Rest der Gruppe.

Nimm die Tür vom Spielfeld.

5 Als der erste Held die Tür öffnet und in den Raum tritt, in dem Knöchelhoch das Wasser steht, bemerkt er ein kleines Rinnsal an der Wand, das ständig stärker wird. Nur wenige Momente später geht ihm das Wasser bis an die Knie. Schnell ruft er die anderen Helden herbei, den Raum so schnell wie möglich zu durchqueren, bevor es unmöglich wird. Bringe alle Helden durch den Raum und verschließe hinter dir den Raum noch bevor der Held, der die Tür geöffnet hat, zum zweiten Male dran ist, sonst ertrinken alle Helden.

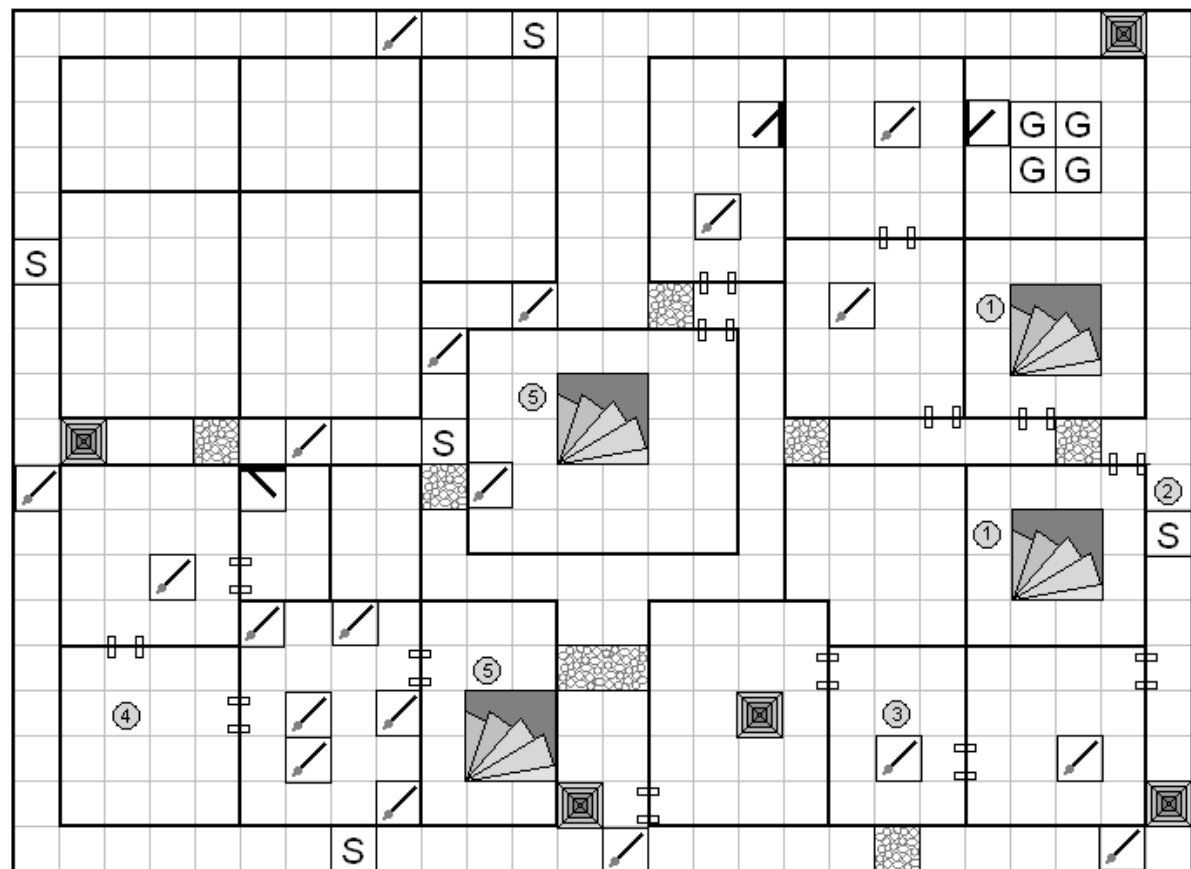
6 Ihr wadet durch morastigen Untergrund, nass sind eure Füße und nass sind eure Haare, denn von der Decke tropft das Wasser. Stundenlang durchquert ihr Gänge. In der Enge und Stille des Berges merkt ihr nicht wie lange ihr überhaupt schon unterwegs seid. Die ersten Müdigkeitserscheinungen machen sich bemerkbar. Doch noch habt ihr euer Ziel nicht erreicht.

7 Als ihr den Raum betretet, bemerkt ihr zunächst das Loch nicht und beinahe wäret ihr hineingefallen. Stufen führen hinab; noch dunkler scheint euch dieses Loch, und fern glaubt ihr Rufe und Schreie zu hören, doch ihr könntet euch das auch nur einbilden. Ob euch die Nässe bereits den Kopf aufgeweicht hat?

8 Einsamkeit plagt dich, und die Ungewissheit jemals wieder aus diesem Loch und zu deinen Freunden zurückzufinden. Mit kräftigen Schritten watest du durch den Matsch und durch die Dunkelheit. Deine Fackel gibt nur wenig Licht. Doch lässt du dich nicht entmutigen, was bleibt dir auch anderes übrig.

Der große Schatz der Zwerge – Stufe 2

Die verlassenen Hallen



1 Als ihr die letzten Sprossen der Leiter heruntergeklettert seid, bemerkt ihr, dass es wärmer und trockener geworden ist. Ein kleines Rinnsal kommt noch von oben herab, aber ihr seid froh wieder auf einigermaßen trockenem Fuße zu stehen. Als ihr euch umschaud bemerkt ihr die sorgfältig gehauenen Wände und eine kunstvoll ausgearbeitete Tür mit elbischen Schnitzereien. Ihr beschließt weiterzugehen, in der Hoffnung bald Hinweise auf den Schatz zu finden.

2 Als ihr die Biegung des Ganges entlangelaufen seid, stoßt ihr beinahe mit einem Skelett zusammen, das von der Decke hängend an einem Strick baumelt. Ihr seid so sehr erschrocken, dass ihr wie angewurzelt stehen bleibt. Keiner wagt vorbeizugehen, denn er trägt die Kleidung der Menschen.

Wenn jemand das Skelett angreift, schlägt er es ab und findet in den Kleidungsstücken 150 Goldmünzen.

3 Lange lauft ihr durch Räume, doch könnt ihr euch des Eindrucks nicht erwehren, das hier schon lange keiner mehr gewesen sein muss. Jede Tür, die ihr öffnet, ist von dicken Spinnweben verhangen. Doch selbst die Spinnen scheinen ihr Werk schon vor langer Zeit vollendet zu haben. Außer leeren Räumen und endlosen Gängen, scheint sich hier nichts mehr zu befinden. So langsam beginnt ihr zu zweifeln, ob hier wirklich der große Schatz der Zwerge verborgen sein könnte.

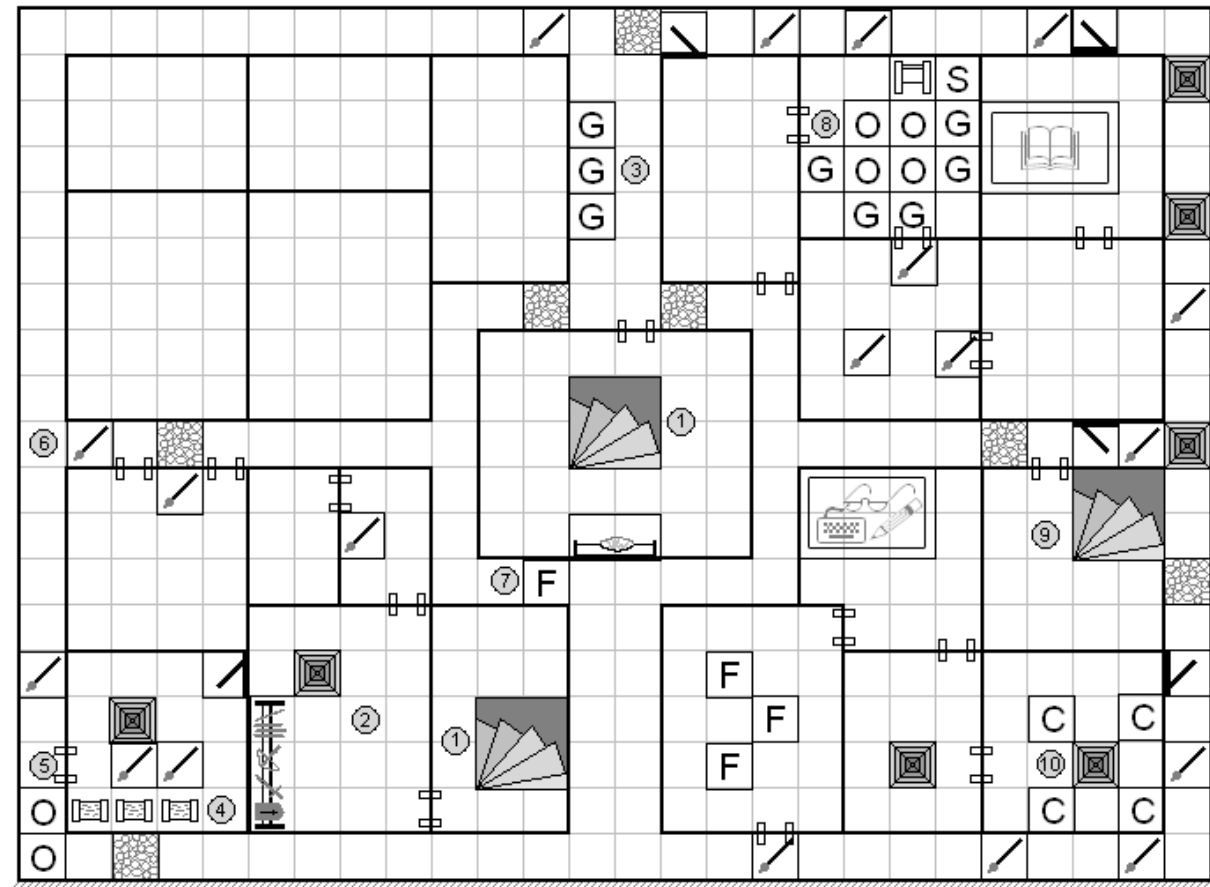
4 Als der erste Heroe den Raum betritt, bemerkt er einen Riss im Boden. Als er durch den Raum geht und sich der anderen Tür nähert, weitet sich der Riss, ein Spalt tut sich auf und der Boden droht abzustürzen. Schnell ruft er die anderen Heroen herbei,

damit sie den Raum durchqueren, bevor der Boden ganz eingestürzt ist. Nach zwei Runden wird dieser Raum nicht mehr zu durchqueren sein! Also eilt euch!

5 Nach einer weiteren Weile erreicht ihr endlich die Treppen zur dritten Ebene. Wie viele Ebenen es noch sind könnt ihr nicht mal ahnen. Wie viele Schritte ihr zurückgelegt habt könnt ihr schon lange nicht mehr schätzen. Die Hoffnung, euren verlorenen Freund wieder zu finden, hegt ihr schon lange nicht mehr. Ihr hofft nur, dass es bald zu einem Kampf kommt, da ihr euch sonst zu Tode langweilt.

Der große Schatz der Zwerge – Stufe 3

Das Lager der Deserteure



1 Ihr steigt die steinigen Treppen herab, eure Füße hinterlassen deutliche Abdrücke im Staub. Die trockene Luft, die euch hier unten entgegenschlägt lässt euch den Mund kleben. Die nasse Kälte weicht einer trockenen Wärme und ihr beginnt eure Wasservorräte anzubrechen. Die Stille, die hier unten herrscht kommt euch seltsam vor, sie schlägt euch nieder. Jegliches Zeitgefühl verloren und jedes natürliche Geräusch vergessen, schleppt ihr euch weiter, in der Hoffnung, dass ihr endlich was findet und wieder an die Oberfläche zurückkehren könnt.

2 Als ihr euch durch die verlassen Räume schleppt, bemerkt ihr, dass ihr jetzt wohl in die ehemaligen Wohnräume der Zwerge gekommen seid. Eure Hoffnung schwindet jedoch abrupt, als ihr merkt, dass die Möbel, die ihr entdeckt, zerstört und geplündert sind. Hier noch einen Schatz zu finden, haltet ihr jetzt für ausgeschlossen. Dennoch geht ihr weiter, denn ihr habt den Mut der Verzweifelten.

3 Zu spät bemerkt ihr, dass drei verrissene und abgemagert aussehende Goblins im Gang liegen. Sie schlafen, denn ihr bemerkt ihr leichtes Atmen. Da ihr alleine seid, wollt ihr euch nicht mit ihnen anlegen, obwohl ihr gute Lust darauf hättet. Würfelt nur mit einem Würfel, um die Goblins nicht zu wecken und langsam an ihnen vorbei zu schleichen. Oder habt ihr Lust auf einen Kampf?

4 Endlich der Schatz! Als ihr die Truhen seht schäumt in euch die pure Gier auf! Als ihr die Truhen aber geöffnet habt, entweicht aus ihnen ein seltsames grünes Gas. Ihr weicht schnell zurück und begreift, dass es eine Falle ist. Wenn nicht innerhalb von zwei Runden alle den Raum verlassen haben und die Türen verschlossen sind, holt euch das grüne Gas ein und ihr werdet elendig den Erstickungstod sterben.

5 Ihr stürmt aus dem Raum und bemerkt dabei nicht die schlafenden Orcs zu eurer Linken! Ungestüm tretet ihr in den Gang und weckt sie durch euren Lärm auf. Schnell bemerkt ihr, dass es sich nicht um gewöhnliche Orcs handelt. An ihren Zähnen hängt Gobliflesch und ihr vermutet, dass sie auch nicht vor Menschenfleisch halt machen werden. Orc: Angriff +1

6 *Nur wenn sich die Getrennten wieder vereinen!* Ihr biegt um die Ecke und könnt euren Augen nicht trauen. Endlich habt ihr euch wieder gefunden, die Hoffnung hattet ihr schon lange aufgegeben. Nachdem ihr euch herzlich begrüßt habt und eure Erlebnisse geschildert habt - von flutenden Wassern, einbrechenden Räumen und gefährlichen Gasen - entschließt ihr euch

weiterzugehen. Mit neuer Kraft und neuem Mut, wiedervereint, wollt ihr eure letzten Kräfte aufbringen, um doch noch den Schatz zu finden, von dem bisher noch nicht mal was zu erahnen war.

7 Als ihr um die Biegung des Ganges kommt, stößt ihr beinahe mit dem Skelett eines Fimirs zusammen. Ihr seid so erschrocken, dass ihr wie angewurzelt stehen bleibt. Ihr bemerkt, dass er den knöchernen Arm eines Zwerges im Maul hält. Das erste Zeichen dafür, dass hier wirklich einmal Zwerge gewohnt haben.

Wenn jemand das Skelett angreift, schlägt er es ab und findet in den Kleidungsstücken 150 Goldmünzen

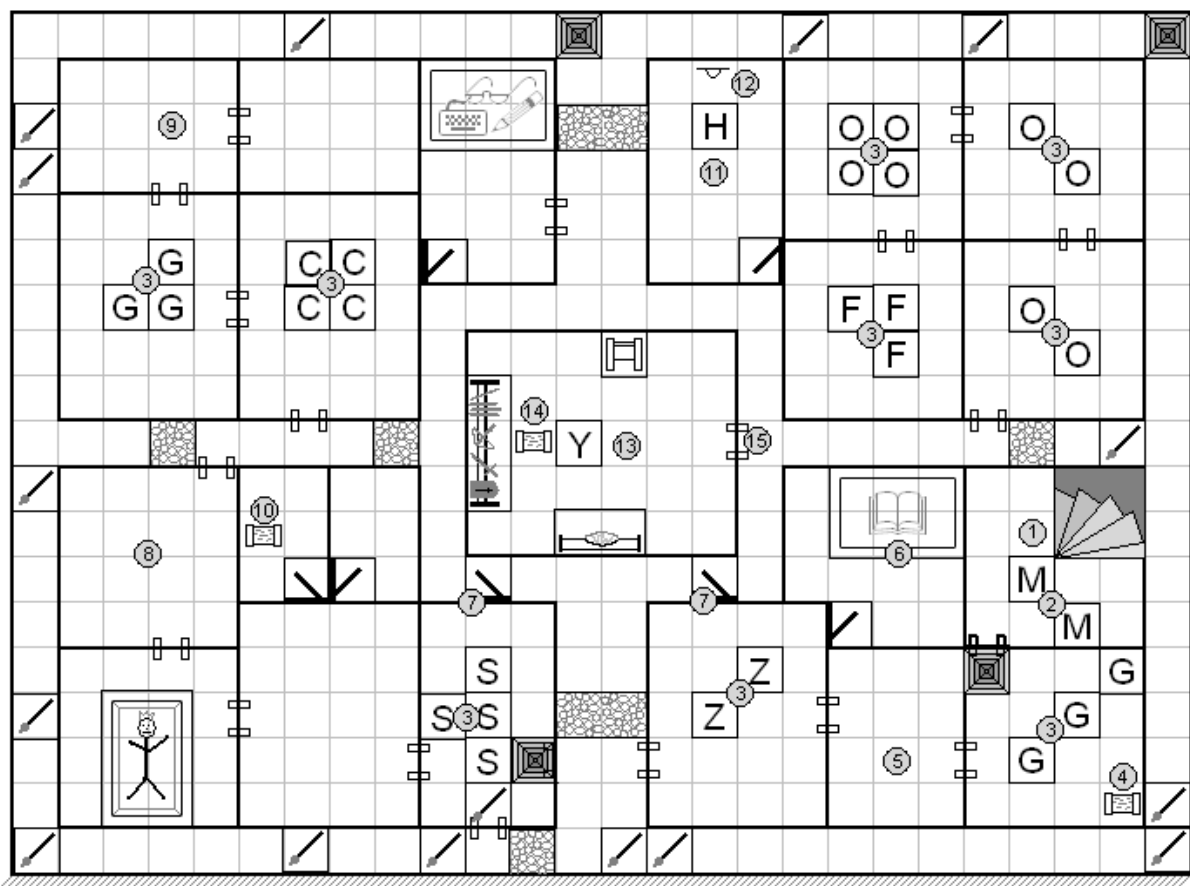
8 Ihr öffnet die Tür und platzt mitten in eine Versammlung rein. Alle starren euch an und können nicht glauben, dass Menschen sich in diese Tiefen des Berges trauen. Plötzlich gibt das Skelett Anweisungen euch zu schlachten. Die Meute greift euch wild schreiend an.

9 Als ihr die Treppen seht seid ihr enttäuscht. Eure Hoffnung, bald den Schatz zu finden, schwindet erneut, als ihr seht, wie tief die Treppen nach unten reichen. Ein widerlicher Geruch steigt euch in die Nase, heisse, stinkende Luft nimmt euch den Atem. Aber ihr wisst genau, wenn ihr den Schatz finden wollt, müsst ihr hinabsteigen

10 Wieder einmal platzt ihr in die Versammlung von Desertierten rein. Als sie euch entdecken sehen sie in euch gute Opfer. Sie greifen euch an! C: A +1

Der große Schatz der Zwerge – Stufe 4

Die Keller der Zwerge



1 Ihr steigt weiter und weiter in den Berg hinein. Ekelhafter Gestank steigt euch in die Nasen. Endlos scheint die Wendeltreppe und endlos auch euer Verlangen nach frischer Luft. Plötzlich steht ihr vor einer verschlossenen Tür, ihr öffnet sie und wie erstarrt bleibt ihr stehen, als ihr zwei Mumien seht, die wie abwesend inmitten eines Raumes stehen, hin und herschwankend, vor sich hinstöhnend.

2 Die Mumien bleiben von eurer Anwesenheit unberührt und ihr merkt, dass sie keine Gefahr für euch darstellen. Ihr beschließt, sie zu lassen, da ihr sie nicht für eine Gefahr haltet.

3 Als ihr in diesen Raum tretet entdeckt ihr weitere Unholde. Doch seltsamerweise scheinen auch diese Kreaturen wie in Trance. Sie wippen hin und her und stöhnen seltsame Laute aus, die wie eine unbekannte uralte Sprache klingen. Verwirrt entschließt ihr euch weiterzugehen. *Diese Monster können nicht angegriffen werden.*

4 Als ihr die Truhe öffnet, findet ihr eine Spruchrolle.

5 Als ihr den Raum betretet, bemerkt ihr Diamanten und Edelsteine, die willkürlich über dem gesamten Boden verstreut liegen. Ihr vermutet, dass hier ein Kampf stattgefunden haben muss. Einige Knochenreste lassen euch außerdem vermuten, dass dieser Kampf schon seit Äonen ein tödliches Ende fand. Doch eure Hoffnung auf den Schatz der Schätze steigt. Schnell sammelt ihr die Steine ein. Jeder Hero erhält 50 Goldstücke.

6 Ihr habt die geheime Bibliothek der Zwerge gefunden. Erstaunt über die prächtigen Bücher und Schriftrollen, überlegt ihr euch das eine oder andere Buch anzusehen. Vielleicht befindet sich ja etwas darunter. *Reihenfolge der gefundenen Schätze: Spruchrolle, Spruchrolle, Buch mit folgendem Inhalt: „Einige meiner Versuche haben ergeben, dass die Narkose von Kreaturen*

mit dem Chaoszauber erst durch eine bestimmte Wortfolge gelöst werden kann. Weitere Experimente werden zeigen, für wie lange diese Narkose wirkt.“

7 Diese Geheimgänge können nur vom geheimen Türmechanismus geöffnet werden.

8 Als der erste Heroe den Raum betritt, bemerkt er einen Riss im Boden. Als er durch den Raum geht und sich der anderen Tür nähert, weitet sich der Riss, ein Spalt tut sich auf und der Boden droht abzustürzen in die unteren Schichten dieses Labyrinths. Schnell ruft er die anderen Heroen herbei, damit sie den Raum durchqueren, bevor der Boden ganz eingestürzt ist. Nach zwei Runden wird dieser Raum nicht mehr zu durchqueren sein! Also eilt euch

9 Als der erste Held die Tür öffnet und in den Raum tritt, in dem Knöchelhoch das Wasser steht, bemerkt er ein kleines Rinnsal an der Wand, das ständig stärker wird. Nur wenige Momente später geht ihm das Wasser bis an die Knie. Schnell ruft er die anderen Helden herbei, den Raum so schnell wie möglich zu durchqueren, bevor es unmöglich wird. Bringe alle Helden durch den Raum und verschließe hinter dir den Raum noch bevor der Held, der die Tür geöffnet hat zum zweiten Male dran ist, sonst ertrinken alle Helden

10 Endlich der Schatz! Als ihr die Truhe seht schäumt in euch die pure Gier auf! Als ihr die Truhe aber endlich geöffnet habt, entweicht aus ihr ein seltsames grünes Gas. Ihr weicht schnell zurück und begreift, dass es eine Falle ist. Wenn nicht innerhalb von zwei Runden alle aus dem Raum gegangen sind und die Türen verschlossen sind, holt euch das grüne Gas ein und ihr werdet elendig den Erstickungstod sterben.

11 „Ich bin der Beschützer dieses Hebels“ Ruft der etwas in die Jahre gekommene aber dennoch nicht zu unterschätzende Zwergenhexer aus. Er greift euch mit der ganzen Macht seiner uralten Magie an. Hexer: Tempo: 6, Angriff: 4, Verteidigung 6, Körperkraft 3, Intelligenz: 6

Im Falle des Todes des Hexers: Als ihr den letzten vernichtenden Schlag ausführen wollt, murmelt der Hexer noch einen letzten unverständlichen Spruch, dann stirbt er und löst sich in Rauch auf.

Ein Schauern ergreift euch. Denn Seelen scheinen durch den Raum zu fliegen, durch euch durch und ihr befürchtet das Schlimmste. Die Kreaturen erwachen!!!! Sie kommen!!!!

12 Ihr betätigt den Hebel, doch zunächst scheint sich nichts zu tun. Doch plötzlich vernehmt ihr ein tiefes Rattern und Knattern und fern scheinen sich gigantische Riegel zu bewegen, große Zahnräder, die geheime Mechanismen betätigen.

Setze die beiden Geheimtüren aufs Spielfeld 7, Die Tür 15 ist nun entriegelt und kann geöffnet werden.

13 Als ihr den Raum öffnet kommt euch schallendes Gelächter entgegen. „Wenn ihr meint, ihr könntet es mit einem Chaosgargoyle aufnehmen, dann habt ihr euch getäuscht. Spürt die Klaue des Todes! Eure Seelen sind mein!“

Chaosgargoyle: Tempo:6, Angriff:6, Verteidigung: 6, Körperkraft: 4, Intelligenz: 7

Wenn der CG stirbt: Als die letzten Funken leben aus den Augen des CG weichen, fallen alle Kreaturen leblos zu Boden. Denn an seine Lebensenergie waren sie gekoppelt. Der geschundene Leichnam zerstäubt vor euren Augen.

14 Ihr öffnet die Truhe und erblickt den großen Schatz der Zwerge: 2000 Goldmünzen, die ihr unter euch aufteilt.

15 Diese Tür ist verschlossen, doch scheint sie durch einen geheimen Mechanismus gesteuert zu sein.

Alle Müh und Pein, und alle Opfer, die ihr habt erbringen müssen, scheinen wie weggeblasen. Ihr Freut euch schon auf einen Humpen Met und eine Wildsau im Wecken. Ihr habt den großen Schatz der Zwerge gefunden!!