

WINTER ÜBER KALABDÛR

EIN DUNGEONSLAYERS ABENTEUER
VON STEFAN „WHISP“ BUSHUVEN



Einführung

Die Charaktere (Stufe 5-8 empfohlen) werden von dem alten Zwergen **Karmash** angeheuert, die Stahluhr (eine Sanduhr mit Meteorstaub) aus der untergegangenen Binge von Kaladûr zu bergen.

Die Reise

Der Weg zur alten Binge ist im Winter voller Gefahren. Schnee-Orks, Wölfe, vielleicht sogar der Eisdrache **Pyrzazel** und seine Brut mögen die Charaktere an ihrem Weg hindern.

Der Sand der Zeit

Die Uhr ist ein Zeitportalschlüssel, der von den Zwergen in höchster Not genutzt wurde, um die Binge zu verlassen. Die Uhr kann im Palast gefunden werden, was je nach Zeit mehr oder weniger schwierig sein kann. Die Uhr bringt die SCs bei Aktivierung durch einen Zauberwirker

nacheinander in die folgenden vier Zeitepisoden:

1. Frühling (vor 671 Jahren)

Die Binge wird von den Zwergen aufgebaut und errichtet.

2. Sommer (vor 399 Jahren)

Die Zwergenmine wird von den Orks belagert und nahezu eingenommen. Es beginnt eine Zeit des Krieges und der Entbehrungen.

3. Herbst (vor 397 Jahren)

Die Orks brechen durch die Mauer und brandschatzen die Festung. Die letzten Stunden der Zwerg beginnen.

4. Winter (heute)

Der Eisdrache **Pyrzazel** herrscht über das Tal.

Der Zeithüter

Der Zeithüter ist ein mächtiger Geist, der den Lauf der Geschehnisse um die Binge überwacht und die Zwerge in der Frühlingszeit jeder Erinnerung beraubt. Er ist die gleiche Person wie der Auftraggeber und kann jede Gestalt unter den Dörflern annehmen. Letztlich sorgt er dafür, dass sich die Zeitschleife immer wieder wiederholt. Wird er (durch Zerstörung der Meteorsanduhr - LK 4 Abwehr 20) vernichtet, endet der Kreislauf.

Ablauf des Abenteuers

Im regulären Abenteuer kommen die Charaktere im Winter an, erkunden die Festung und aktivieren versehentlich die Stahluhr. Diese bringt sie in die Gründerzeit (Frühling), wo die Zwerge die Binge gerade neu errichten. Nach den Schwierigkeiten die Stahluhr erneut in den Besitz zu bekommen, springen die SCs in die Sommerzeit, wo sie mit den Nachfahren der Zwerge Kontakt haben, die sich gegen die Orks wehren. Sind sie erneut im Besitz der Stahluhr, springen sie nur ein Jahr weiter, wenn die Schlacht mit den Orks in den Bingen und Hallen tobt. Sie springen nach Fund der Uhr in den Katakomben in die Winterzeit (also ihre Gegenwart) zurück. gegebenenfalls bringen sie die Flüchtlinge aus der Zeit mit, die dann in der Gegenwart bleiben, oder mit der Uhr erneut in den Frühling springen.

Von diesem regulären Ablauf kann jederzeit abgewichen werden. So können die Zwerge auch untergehen oder in der Gegenwart bleiben. Die Zeitschleife wird unterbrochen, wenn die Stahluhr zerstört und damit der Hüter der Zeit vernichtet wird.

1 - Die Äußere Mauer

WINTER

Die Mauer ist nur noch eine Ruine in deren Kellern einige Riesenspinnen sowie verstoßene Schneeorks überwintern. Die Furcht der Orks vor dem Eisdrachen ist sehr groß, so dass diese sich nur Nachts hervorwagen.

Abenteuer an der Mauer im Winter:

1. Die Orks haben einige Gefangenen gemacht, die sie in den Ruinen der Mauer halten
2. Eine epische Riesenspinne **Gluglobakh** wird von den Orks als Gottheit verehrt. Ihr werden Gefangene dargebracht.

3. Der Drache **Pyrzazel** und die Riesenspinne liefern sich ein episches Gefecht.

FRÜHLING

Im Frühling werden die Grundfesten der Mauern gerade erst abgesteckt. Vom Errichten sind die Zwerge noch weit entfernt. Baumeister Korlim ist häufig anzutreffen, um die Arbeiten am Eingang zu überwachen.

Abenteuer an der Mauer im Frühjahr:

1. Es kommt selten zu Überfällen durch Orks oder wilde Menschen.
2. Zwergenkönigin **Halla** reitet zur Wildschweinjagd aus und wird dabei von Elfen attackiert und getötet. Ihr Sohn **Prinz Ulthor** besteigt in einer großen Zeremonie den Thron.

SOMMER

Fast 300 Jahre später ist die Mauer vollendet und die Zwerge übernehmen die Wacht. Im Laufe des Sommers beginnt die Belagerung.

Abenteuer an der Mauer im Sommer:

1. Die Zwerge richten die Keller und Wehrgänge her. Der blinde Krieger **Dursom** redet von der grünen Flut, die kommen wird.
2. Gegen Ende des Sommers taucht die Armee von Ork-Führer **Tharosh Ghulmak** auf, der von der halborkischen Schwarzmagierin **Ikrit** beeinflusst, wenn nicht beherrscht ist.
3. Bei den ersten Angriffswellen können die SCs aktiv bei der Verteidigung der Mauer mithelfen.

HERBST

Weniger als ein Jahr später hat die Mauer viele Breschen. Die Türme sind zerfallen, Leichen von Orks, Ogern, Goblins und Zwergen säumen die Wehrmauer.

Abenteuer an der Mauer im Herbst:

1. Die vorletzte Schlacht beginnt mit der Ankunft der SCs. Noch einmal wird die Mauer gegen die Orks gehalten.
2. Gestärkt durch einen Kriegsdämonen und neue Belagerungsmaschinen zerstören die Orks die Festungsanlage und dringen in die Zwergengstadt ein. Die SCs können Hauptmann **Harvaz** bei der Evakuierung hinter die erste Mauer helfen.

3. Ausfälle werden nach dem Fall der Mauer zur Befreiung von Kriegsgefangenen durchgeführt. Die Orks halten etwa 20 Zwerge als Geiseln in den Turm- und Mauerruinen.

2 - *HANDELSSTADT*

WINTER

Im Winter findet man hier nur die Ruinen der alten Häuser sowie im Boden die Gerippe der Toten. Streifen die SCs nachts hier herum kann es sein, dass sich Ork- und Zwergengerippe ruhelos aus dem Boden schälen und die SCs angreifen.

Abenteuer in der Handelsstadt im Winter:

1. Geistererscheinungen in der Nacht sind die Abbilder der großen Schlacht im Herbst.

FRÜHLING

Auch die Handelsstadt existiert noch nicht.

Abenteuer in der Handelsstadt im Frühjahr:

Entsprechen denen an der Mauer.

SOMMER

Im Sommer ist die Handelsstadt voll entwickelt. Mit Ankunft der Orks werden die Menschen und Elfen hier, die die Außenposten leiten versuchen zu fliehen oder schließen sich den Zwergen an. Insgesamt leben etwa 100 Nicht-Zwerge hier. Handwerker und Händler sind jedoch meist noch bereit, mit Waren zu handeln.

Abenteuer in der Handelsstadt im Sommer:

1. Zwei elfische Händler liegen ständig im Zwist mit zwergischen Zollbeamten. Verhandlungsgeschick ist gefragt.

2. Mit Ankunft der Orks wollen viele fliehen. Ob sie fliehend in den Untergang gehen, oder die Zwerge unterstützen, liegt auch bei den SCs

3. *Ikrit* lässt mehrere Dämonen und Harpyien das Dorf angreifen, sobald die Belagerung beginnt. Sie hat es vor allem auf menschliche Frauen abgesehen, die sie zu Harpyien umwandeln kann.

HERBST

Im Herbst ist die Handelsstadt nahezu zerstört. Die Häuser dienen als Unterkünfte, Lazarette und Munitionslager.

Abenteuer in der Handelsstadt im Herbst:

1. Vor allem Heiler unter den SCs werden häufig hierher gerufen, um verwundete zu versorgen.

2. Der Hohe Heiler *Ekoban* wird selbst schwer verwundet und muss gerettet werden.

3. Mit Überwinden der Mauer dringen die Orks und ihre Verbündeten ein und töten alle Verwundeten. Die SCs können ggf. noch einige retten.

3 - *Kheldar's Wacht*

WINTER

Die gewaltige Höhle ist voller Gerippe der Orks, Oger und Zwerge, die hier vor über 300 Jahren fielen. Die Mauer hat mehrere Breschen und die Türme sind eingestürzt. Schneeorks unter *Gurhm Halbaxt* haben sich mit versklavten Ogern und Goblins hier eingenistet.

Abenteuer in Kheldars Wacht im Winter:

1. Mit den Orks kann verhandelt werden. Wenn Gurhm von Pyrzazel befreit würde, sind die Orks zu einem Pakt bereit.

2. Einige Ruinen wurden versiegelt. In den verschlossenen Kammern warten die untoten Zwerge darauf als Zombies und Skelette nach draußen zu gelangen.

3. Im Keller eines Turms ist ein Dämon durch zwergische Runen gefangen, der ebenfalls nur auf seine Befreiung wartet.

FRÜHLING

Kheldars Wacht befindet sich gerade im Bau. Baumeister *Korlim* ist häufig hier, genau wie Zwergenprinz *Ulthor*.

Abenteuer in Kheldars Wacht im Frühjahr:

1. Es kommt hier häufig zu Wettstreiten zwischen den jungen Zwergen. Kletterwettbewerbe, Raufereien und Trinkspiele gehören zu den abendlichen Vergnügungen.

SOMMER

Die innere Mauer wird mit Ankunft der Orks zu einem Bollwerk ausgebaut.

Abenteuer in Kheldars Wacht im Sommer:

1. Mit Ankunft der Orks wird der Torturm zum Verteidigungszentrum und regelmäßigen Treffpunkt der Zwergenwache, König Ulthors und seiner Vertrauten. Hitzige Diskussionen um die Strategie, über diplomatische Kontakte zu den Orks, Kapitulation oder sogar Pakt mit den Elfen sind an der Tagesordnung.

HERBST

Im Herbst bleibt der Torturm das strategische Zentrum, bis auch Kheldars Wacht fällt. Die Mauer gleicht einer gewaltigen Festung mit hunderten Ballisten, Schleudern, Pechnasen und Dornen.

Abenteuer in Kheldars Wacht im Herbst:

1. Es kommt mehrfach zu Eskalationen im Kriegsrat der Zwerge
2. Ein epischer Dämon greift die Zwerge an, der aber von den Priestern gebannt werden kann. Dieser Dämon wird ggf. im Winter befreit.
3. Ikrit beschwört mit dem Blut der gefallenen Krieger der äußeren Mauer einen gewaltigen Knochengolem, der letztlich zusammen mit dem Kriegsgerät der Orks für den Fall der Mauer verantwortlich ist. Da der Golem (epischer Golem) sehr langsam ist, können die Zwerge eventuell evakuiert werden, wenn die SCs die Stahluhr besitzen und ein Tor in den Winter öffnen.

4 - Dorf der Aussätzigen

WINTER

In den Ruinen der alten Zwergensiedlung leben nun die Goblins mit ihren Familien. Hierunter sind auch die Anführerin **Mishaz** sowie die Heilerin **Huzza**.

Abenteuer im Dorf der Aussätzigen im Winter:

1. Die Anführerin der Goblin (Mishaz) kann mit den SCs verhandeln und einen Aufstand anzetteln.
2. Die alte Goblinfrau Huzza ist eine kompetente Heilerin
3. Im eisigen Fluss können Zwergenartefakte gefunden werden.
4. Mishaz sucht ihre Tochter **Khana**, die in den nördlichen Minen Schätze suchen wollte, aber dort den Tod fand.

FRÜHLING

Das Dorf der Aussätzigen ist eine normale Sied-

lung der Zwerge, die hier fischen und ihren Beschäftigungen nachgehen. In dieser Zeit dienen die Häuser vor allem der Werkzeugmacherei und Schmiedekunst.

Abenteuer im Dorf im Frühjahr:

1. Der Schmied Mologrimm sucht seine Schülerin Vexa. Diese wird in den Höhlen vermutet.
2. Die Zwerge Trexosch und Zalk sind Zankbolde, die sich den ganzen Tag im Dorf streiten. Ihr Streit ist fast stetig mitzuerleben. Den Grund wissen sie selbst nicht mehr.

SOMMER

Im Sommer ist das Dorf deutlich belebter. Viele Zwerge haben hier Behausungen errichtet und leben vor sich hin. Mit Ankunft der Orks leben viele Krieger der Zwerge hier.

Abenteuer im Dorf im Sommer:

1. Zwergensoldaten suchen immer wieder nach Rekruten und auch Deserteuren
2. Zwergische Endzeitprediger berichten vom Untergang und raten zur Flucht

HERBST

Vor dem Fall der äußeren Mauer gleicht das Dorf einem Militärlager. Nach dem Fall wird es schnell eingenommen und völlig zerstört.

Abenteuer im Dorf im Herbst:

1. Es kommt immer wieder zu Spannungen zwischen den Zwergenkriegern im Dorf. Schlägereien, Desertationen und auch der Wahnsinn des Erlebten sind allgegenwärtig.
2. Nach dem Fall der Mauer muss das Dorf evakuiert und die wichtigste Ausrüstung weggeschafft werden. Danach schlagen die Orks hier ihr Hauptlager auf.
3. Nach der Eroberung besteht die Gefahr, dass die Orks den See überqueren. Allerdings können die Verteidiger den See und das Dorf durchaus für einen Ausfall, Sabotage- oder Spionagemissionen benutzen.

5- Nördliche Minen

WINTER

Die Minen wurden von den Orks verbarrikadiert. Untote und Geister gehen hier umher.

Abenteuer in den Nördlichen Minen im Winter:

1. Der Anführer der Untoten ist Hauptmann **Korros Goldhammer**. Er kann die SCs im Kampf gegen die Orks und Goblins unterstützen.
2. In einer der Kammern lebt eine epische Riesenspinne.

FRÜHLING

Die nördlichen Minen versorgen die junge Zwergensiedlung mit Kohle und Eisenerz. Es herrscht reges Treiben.

Abenteuer in den Nördlichen Minen im Frühjahr:

1. Immer wieder brechen Riesenspinnen in die Minen vor. Ihr Tunnelnetzwerk wird von den Zwergen regelmäßig verschlossen und ihre Nester ausgeräuchert.
2. Der Vortrieb in den Berg bedingt häufig Wasserunfälle und Steinschlag.
3. Die Vorarbeiter betreiben hier eine kleine Brennerei.

SOMMER

Im Sommer wurden die Minen weiter ausgebaut. Es ergeben sich jedoch keine besonderen Ereignisse hier.

Abenteuer in den Nördlichen Minen im Sommer:

wie im Frühling

HERBST

Im Herbst werden die nördlichen Minen vor allem nach dem Durchbruch der Orks zu einem Rückzugsgebiet und einem Ort des letzten Gefechts.

Abenteuer in den Nördlichen Minen im Herbst:

1. Die SCs helfen den Zwergen bei der Evakuierung oder dem Rückzugsgefecht in den Minen. Hier kommt es auch zu Hauptmann Korros letztem Gefecht gegen die Orks.
2. Einige Zwerge entkommen ggf. durch die Spinentunnel. Diese führen von den Minen in viele andere Bereiche der Binge und bieten u.a. Schutz und Zuflucht.

6- Hertrichs Turm

WINTER

Der Ausgang zu Hertrichs Turm führt auf den Berg, von dem aus die ganze Umgebung betrach-

tet werden kann. In den Zwergenruinen auf dem Berg lebt heute **Pyrzazel** (erwachsen) in seinem Hort zusammen mit drei Jungdrachen.

Abenteuer auf Hertrichs Turm im Winter:

1. Der Ausgang ist mühsam, da die Treppe zerstört wurde.
2. Auf der Spitze wartet der Endkampf gegen Pyrzazel, es sei denn, die SCs geloben dem Eisdrachen Treue.

FRÜHLING

Die Zwerge haben die Treppen und den Ausgang zum Turm bereits fertig gestellt und beginnen mit den Arbeiten am Turm. Hierbei werden die Arbeitstrupps jedoch immer wieder von Kreaturen der Berge angegriffen.

Abenteuer auf Hertrichs Turm im Frühjahr:

1. Die Zwerge werden immer wieder von Harpyien und Vogelschwärmen attackiert.
2. Baumeisterin Galama sendet einen Trupp Krieger zu Krähenstein, einem benachbarten Berg auf dem die Harpyienkönigin Zurga mit ihrem Gefolge lebt.
3. Die Zwerge errichten ein großes Geschütz. Ein von der Krähenkönigin magisch beherrschter Zwerg namens Lorax sabotiert die Waffe.

SOMMER

Im Sommer ist der Turm ein wertvoller Späh- und Aussichtsturm. Ständig alten hier auf dem eisigen Gipfel drei Zwerge Wache.

Abenteuer auf Hertrichs Turm im Sommer:

1. Die SCs sind Teil der Wachmannschaft. Von hier aus werden auch die Belagerer zuerst entdeckt.
2. Der Turm wird nach Beginn der Belagerung von Ikrits Harpyien verbittert angegriffen. Manchmal kommt es zu Angriffen von Orks, die durch Ikrits Magie hierher teleportiert werden.
3. Gegen Ende des Sommers wird der Turm von Ikrit durch Schattenwesen (Werte wie Todesfee) eingenommen. Die Zwerge werden vertrieben.
4. Die Priester der Zwerge setzen einen Bannzauber auf der Treppe zum Turm ein, müssen hier jedoch eine Zeit lang verteidigt werden.

HERBST

Im Herbst ist der Turm stark beschädigt und halb zerfallen. Die Schattenwesen verweilen noch hier.

Abenteuer auf Hertrichs Turm im Herbst:

1. Ein Schwarzmagier kann mittlerweile mit den Schattenwesen Kontakt aufnehmen und könnte sie zu einem Pakt auffordern.
2. Das letzte Gefecht der Zwerge, wenn diese nicht anders evakuiert werden, findet dann auf den Treppen zum Turm statt.

7 - Lagerkammern

WINTER

Die alten Lagerkammern sind verlassen. Außer einige Untoten findet sich hier nicht viel.

Abenteuer in den Lagerkammern im Winter:

1. Die verlorene Tochter Khana von Mishaz wird hier tot aufgefunden. Sie steht ggf. als Untote auf.

FRÜHJAHR

Die Zwerge errichten die neuen Lagerkammern.

Abenteuer in den Lagerkammern im Frühjahr:

1. Diebe machen die Lagerkammern unsicher und stehlen Lebensmittel und Waren. Dahinter stecken die zwei Goblins Ulz und Tresh, die über einen Verwandlungstrank verfügen, der sie für 6 Stunden zu Zwergen macht. Die falschen Zwerge treten auch an anderen Orten in Erscheinung und bestehlen die Siedler.

SOMMER

Die Zwerge füllen die Lagerkammern.

Abenteuer in den Lagerkammern im Sommer:

1. Die Kammern werden nach Ankunft der Orks streng bewacht. Dieben wird kurzer Prozess gemacht

HERBST

Die Lagerkammern sind fast leer, die Vorräte sind aufgebraucht.

Abenteuer in den Lagerkammern im Sommer:

keine

8 - Der unterirdische See

WINTER

Der See ist teilweise gefroren, aber nicht trittsicher. Irrlichter und Geister treiben sich hier umher.

Abenteuer auf dem See im Winter:

1. Am Strand können Knochen und Überbleibsel gefunden werden.
2. Am Strand steht manchmal der Geist eines Zwergenmädchens, der mit dem Goblinjungen Trelt spielt.
3. Im Wasser lebt eine gewaltige Wasserschlange.

FRÜHJAHR

In dieser Zeit ist der See kühl, aber nicht gefroren. Die Zwerge erkunden seine Ufer und stoßen dabei auf die ursprünglichen Bewohner der Höhlen.

Abenteuer auf dem See im Frühjahr:

1. An den Ufern des Sees leben einige Goblins, deren Krieger immer wieder von den Zwergen attackiert werden.
2. Die SCs können Zeugen der wahren Freundschaft zwischen Trelt und dem Zwergenmädchen Toxa werden. Einen Morgen kommt es zu einem Angriff der Zwergenkrieger, in dem der Goblin und versehentlich Toxa getötet werden. Die Tragödie beschäftigt die Zwerge längere Zeit.
3. Tief im Süden befindet sich ein altes Heiligtum eines vergessenen Gottes. Was sich in ihm befindet und ob es die Zeit überdauert oder in sich zusammenstürzt ist dem SL überlassen.
4. In der Tiefe des Sees leben einige reptilienhafte Unterwasserwesen, die die Zugänge zu ihrem Reich jedoch verschließen sobald sie Kontakt zu den Zwergen bekommen. Bis zu einem gewissen Grad kommt es jedoch zu Auseinandersetzungen zwischen Fischmenschen und Zwergenfischern.

SOMMER

Vor der Belagerung ist es wie im Frühjahr. Mit Beginn des Feldzugs der Orks, versuchen die Zwerge vermehrt den See auf der Suche nach Fluchtrouten und Verbündeten.

Abenteuer auf dem See im Sommer:

1. Ggf. gelingt den SCs ein Pakt mit den Fi-

schmenschen, was den Zwergen wertvolle Zeit und Nahrungsmittel beschert.

HERBST

Die Orks stoßen vermehrt über den See vor. Auf dem See kommt es dadurch vermehrt zu Gefechten, in die nun auch wieder die Fischmenschen verwickelt werden.

Abenteuer auf dem See im Herbst:

1. Es kommt immer wieder zu Spionagemissionen und Sabotage durch Personen, die über den See übersetzen.
2. Ikrit beschwört einen Höhlenaal (Seeschlange), der das Dorf am Ufer verwüstet.
3. Die SCs können ggf. einen Pakt mit den Fischmenschen aushandeln.

9 - Kalabdûr

Durch einen Spalt an der Decke dringt Tageslicht in diese Höhle und hat einen kleinen Grünstreifen erzeugt.

WINTER

Die Ruinen der Zwergenstadt wird von den Schnee-Orks bewohnt. Diese bevölkern die Stadt neu. Während **Gurm Halbaxt** den vorderen Teil der Höhle regiert, ist sein Bruder **Zarak** der Herr über die Stadt.

Abenteuer in Kalabdûr im Winter:

1. Der Schmied Grimmo sucht immer nach Artefakten und seltenen Metallen.
2. Die Schamanin Ghey ist Heilerin und Wahrsagerin
3. Auf dem Platz kommt es immer wieder zu Schlägereien, Hinrichtungen (durch den Oger Zobb) und Zweikämpfen.
4. Haben die SCs mit Gurhm Frieden geschlossen, dürfen sie sich hier frei bewegen.

FRÜHLING

In dieser Zeit entstehen Stadt und Tempelanlage erst. Die Zwerge sind mit Bauarbeiten und dem Kunsthandwerk beschäftigt. Das Leben pulsiert und jeder ist frohen Mutes.

Abenteuer in Kalabdûr im Frühling:

1. Unfälle überschatten bisweilen die Bauarbeiten. Es kommt immer wieder zu schweren Verletzungen und Toten
2. Große Feste werden gefeiert und Legenden aus

der alten Zeit und der Vertreibung erzählt

3. Turniere werden gehalten: Wetttrinken, Klettern, Springen, Raufen, Axtwerfen, Schmieden und vieles mehr sorgen für Unterhaltung und Belustigung. Die Anführer der Zwerge sind häufig beim Volk.

SOMMER

Im Sommer pulsiert die Stadt vor Leben. Feste werden gefeiert, Turniere abgehalten. Pilgernde Zwerge fremder Bingen bevölkern die Straßen.

Abenteuer in Kalabdûr im Sommer:

1. Fremde Zwerge treiben sich in der Stadt umher: Händler, Handwerker, Künstler und Wissenschaftler. Dennoch gibt es immer wieder Endzeitprediger.
2. Mit Beginn der Belagerung ändert sich in den ersten Tagen nichts. Später kommt es zu Hamsterkäufen, Panik und Übergriffen. Einige Zwerge versuchen zu fliehen.
3. Durch die Mobilmachung der Zwerge werden Palisaden errichtet, Barrieren konstruiert und Schmieden gebaut. Wissenschaft und Kultur werden immer unbedeutender und blutige Kriegerkulte erhalten Zulauf.

HERBST

Im Herbst ist die Innenstadt eine Festung. Überall prägen Barrieren und Pallisaden das Stadtbild. Kunst und Kultur sind nahezu verschwunden.

Abenteuer in Kalabdûr im Herbst:

1. Diebe stehlen vor allem Wasser und Nahrungsmittel
2. Ikrits Vogelschwärme dringen manchmal über den Spalt in die Stadt vor.
3. einzelne Wagemutige erklimmen die Felswand auf dem Weg nach oben. Die meisten stürzen ab.
4. Das Projekt einer Evakuierungsbrücke durch den Spalt scheitert durch Ikrits Harpyien-Angriffe.
5. Mit dem Fall der Mauern verwandelt sich die Stadt in einen Kriegsschauplatz. Häuserkampf um jeden Schritt prägen das Stadtbild, bis die Orks und Oger, unterstützt durch Ikrits Leichen und beschworene Untote schließlich Überhand nehmen.

10 - Der Palast

WINTER

Der Orkhäuptling Zarak herrscht in dem alten

Gebäude über seine Untertanen. Ein Harem, mehrere Leibwächter und der mit Ketten behängte Oger Zobb sind ständig hier. Im Palast lagert der Orkanführer seine Schätze.

Abenteuer im Palast im Winter:

1. Haben die SCs mit Gurhm verhandelt, können sie nun mit Zarak hier einen Pakt gegen den Drachen schmieden.
2. In den Kellern des Palastes leben mechanische Riesenspinnen (Riesenspinne heroisch), die die Schätze der Zwerge verteidigen.
3. Im Palast finden die SCs zudem die **Stahluhr**. Sobald sie die Uhr berühren, reisen sie in den Frühling. Haben sie mit den Orks paktiert, schenkt Zarak ihnen die Uhr nach dem Tod des Drachen.
4. Die alte Bibliothek wird von Geistern verteilt. Hier finden sich jedoch Schriftrollen, alte Tränke und altes Zwergengwissen über die Stadt, darunter ein Lageplan.

FRÜHJAHR

Der Palast ist erst im Entstehen. Baumeister, Handwerker, Künstler und Architekten sind ständig vor Ort. Ranghohe Zwerge von Klerus und Adel begutachten das Vorranschreiten. In den Tiefen werden die Schatzkammern ausgebaut und die Goldreserven von den Besten der Wache behütet.

Abenteuer im Palast im Frühjahr:

1. Im Palast wird die Stahluhr aufbewahrt, der es den SCs ermöglicht in den Sommer zu reisen. Um an ihn heranzukommen, müssen die SCs Zwergenprinz **Ulthor** (der sich an andere Zeiten nicht erinnert) mehrere Aufgaben erfüllen.
2. Der Zwerg **Thanax** ist ein ranghohes Mitglied des Adels. Er trachtet Ulthor nach dem Leben und will ihn ausschalten.
3. Der Zwergenalchemist **Ximax** bastelt an mechanischen Riesenspinnen als Wächter herum. Helfen die SCs ihm durch Besorgen mehrere Edelsteine und spezieller Metalle aus der Umgebung, können sie Schwachstellen in die Spinnen einbauen, die den Kampf gegen sie in einer anderen Zeit erheblich erleichtert (Abwehr -10).

SOMMER

Im Sommer ist der Palast nur auf Audienz zugänglich. Zwergenkönig Ulthor herrscht in diesen Kammern mit seinem Gefolge.

Abenteuer im Palast im Sommer:

1. Im Palast wird Ulthor die SCs für bestimmte Taten empfangen und ehren
2. Im Palast lebt immer noch der alte Ximax, der auch über die Stahluhr verfügt, die er zu Forschungszwecken vor über 250 Jahren erhielt. Sie ist der Schlüssel, um die Stadt in die Zeit des Herbstes zu verlassen. Ximax verlässt die Stadt und den Palast nicht.

HERBST

Der Palast ist bestens geschützt. Mit Fall der Mauern wird er zu einem der letzten Refugien der Zwerge. Anders als in den anderen Zeit ist die Stahluhr nicht hier, sondern in den Katakomben im Grab von Ximax.

Abenteuer im Palast im Herbst:

1. Ulthors letztes Gefecht findet im Palast statt. Der Zwergenkönig sollte diese Schlacht nicht überleben
2. Die Suche nach der Stahluhr (s.o.) misslingt. Die Zwerge wissen allerdings, dass Ximax sie mit ins Grab nahm.
3. Während der letzten Gefechte in den Kammern, sterben viel Orks gegen die mechanischen Riesenspinnen im Untergeschoss.

11 - Die Werkkammern

WINTER

Im Winter haben die Orks hier die 10 Oger untergebracht.

Abenteuer in den Werkkammern im Winter:

1. Wenn Zobb getötet wird, gehen die anderen Oger mit den SCs einen Pakt gegen die Orks ein. Sie brechen ihn jedoch, wenn die Orks tot sind.

FRÜHJAHR

Die Werkkammern werden ausgebaut. Besondere Vorkommnisse gibt es in dieser Zeit meist nicht.

Abenteuer in den Werkkammern im Frühjahr:

1. Manchmal finden die Zwerge seltsame Schriftzeichen an den Höhlenwänden. Ihre Entschlüsselung gibt vage Hinweise auf die Zeitschleife, in der sich die Zwerge befinden.

SOMMER

Bis zur Belagerung gibt es keine Änderungen zum

Frühjahr. Danach werden die Werkkammern zunehmend als Schmiede und Rüstungsmacherei benutzt.

Abenteuer in den Werkkammern im Sommer:

1. Die SCs erhalten spezielle Waffen und Rüstungen hier, wenn sie besondere Taten für Ulthor vollbringen.

HERBST

Im Herbst sind die Werkkammern aufgrund der wenigen Rohstoffe kaum im Gebrauch. Später erobern die

Abenteuer in den Werkkammern im Herbst:

1. In einer geheimen Kammer können die Schmiede die „Letzte Axt“ und den „Finalen Hammer“ verstecken (Beide WB +2).

12 - Die Uferstadt

WINTER

Die alte Uferstadt wird von den Orks bewohnt. Hier leben mehrere Handwerker, darunter Tätowierer, Speermacher, Fischer und Bootebauer. Zwei Ork-Boote liegen vor Anker.

Abenteuer in der Uferstadt im Winter:

1. Eine Fahrt auf den See birgt die Möglichkeit das Abenteuer im Süden (außerhalb der Karte) zu erweitern.

FRÜHJAHR

Die Uferstadt wird aufgebaut. Viele Zwerge haben hier provisorisch ihr Lager aufgeschlagen und kehren abends erschöpft aus den Minen oder von der Baustelle zurück.

Abenteuer in der Uferstadt im Frühjahr:

1. Unter den rangniedrigen Zwergen macht Mondtrank die Runde, ein starkes Gift, welches von dem Zwergen Resix aus speziellen Pilzen vom See gebraut und verkauft wird. Die Sucht greift bald um sich und vergiftet die Gemeinschaft.

SOMMER

Die Uferstadt blüht vor Leben.

Abenteuer in der Uferstadt im Frühjahr:

1. Mondtrank steht unter Strafe. Und dennoch findet man ihn immer mal wieder.

2. Nach dem Angriff der Orks verändert sich die Stadt schnell zu einer kleinen Garnison.

HERBST

Im Herbst ist die Uferstadt zu einem Seuchenviertel geworden. Aussätzige, Sterbende und Versehrte prägen das Bild des Ortes. Die meisten sterben an den Krankheiten oder am Hunger. Wer keine Axt mehr halten kann, landet hier.

Abenteuer in der Uferstadt im Frühjahr:

1. Das Mondtranklager hilft bei der Linderung von Schmerzen.
2. Saboteure und Spione kommen über den See hier in die Stadt.
3. Ikrits Seeschlange zerstört die Stadt letztendlich.

13 - Die Südlichen Minen

WINTER

Die südlichen Minen sind größtenteils verlassen, da die Orks von den lebendig gewordenen Reliefs der Zwerge an der Wand verängstigt werden (harmlose Geistererscheinung). Der Aufzug in die Tiefen ist zerstört. Die Südminen werden durch Barrikaden zu den von den Orks kontrollierten Gebieten abgeschottet.

Abenteuer in den südlichen Minen im Winter:

1. Die Geister in der Wand spielen die Geschichte der Zwerge nach. Sie können jedoch nicht kommunizieren. Wird die Wand beschädigt, enden die Erscheinungen.
2. Was in den Tiefen der Südminen auf die SCs lauert, ist dem SL überlassen. Hier ist vieles denkbar, unter anderem die Herrschaft der Pilzgöttin Zuluxay, einer verderbten Zwergin, die hier starb und von den Pilzen transmutiert wurde.

FRÜHJAHR

Die südlichen Minen werden angelegt und das Loch gegraben. Aus der Tiefe werden seltenen Metalle gefördert und Pilzplantagen abgeerntet.

Abenteuer in den südlichen Minen im Frühjahr:

1. Erkundungen, Wassereinbrüche, Kämpfe mit Höhlenbewohnern und die Entdeckungen seltsamer Schriften und Hinterlassenschaften aus alter Zeit halten den Ort, vor allem in den unteren Ebenen mystisch.

SOMMER

Die südlichen Minen bieten im Sommer nichts anderes als im Frühjahr, auch wenn sie besser erschlossen sind.

HERBST

Im Herbst finden hier massenweise Kämpfe zwischen den Orks und Zwergen statt, die im Winter dann die Geistererscheinungen ergeben.

14 - Die Zentralen Minen

WINTER

Die zentralen Minen werden von den Orks kontrolliert. Zu den Südminen wurden Barrikaden errichtet. Die Treppe führt nach unten in einen weiteren Minenkomplex.

Abenteuer in den Zentralen Minen im Winter:

1. Die von den Gespenstern in (13) verängstigten Orks an der Barrikade lassen sich leicht bestechen. Einer von ihnen weiß allerdings auch den von Wesen, die am Fuß der Treppe leben.
2. Die Ebene unter den zentralen Minen wird von Riesenspinnen bewohnt, die sich von Leichen und verbannten Orks ernähren.
3. Die SCs können Zeugen einer Verbannung in die Spinnenebene werden.
4. Die Spinnen werden von einer Mensch-Spinnenchimäre namens **Tesshlak** kontrolliert. In ihm können sie sowohl eine Gefahr, als auch einen Verbündeten finden.

FRÜHJAHR

Wie die südlichen Minen, werden die zentralen Minen gerade erst ausgeschachtet und die Höhlen erkundet.

Abenteuer in den zentralen Minen im Frühjahr:

1. Riesenspinnen sind in den unteren Ebenen der zentralen Höhlen recht verbreitet.
2. Ein Grabmal eines Zwerges namens Halsom wurde hier errichtet, der in den ersten Stunden der Grundsteinlegung hier durch einen Unfall starb. Nachts sieht man seinen Geist vor dem Grab stehen und wirres Zeug reden. Unter anderem vom drohenden Untergang der Binge.

SOMMER

Im Wesentlichen wie im Frühling.

Abenteuer in den zentralen Minen im Sommer:

1. Der Geist Halsoms berichtet, dass es bald soweit ist.

HERBST

Im Herbst finden hier viele Kämpfe zwischen den Orks und Zwergen statt. Halsom findet endlich seine Ruhe.

15 - Die Katakomben

WINTER

Die Katakomben sind die Grabstätten der Zwerge. Werden die Zwerge in ihrer Ruhe gestört, erheben Sie sich als Skelette. Die Orks wissen, dass die Grab-Katakomben nicht geplündert werden sollten.

Abenteuer in den Katakomben im Winter:

1. Die untoten Zwerge können sowohl Gegner, als auch unfreiwillige Verbündete gegen die Orks werden, wenn man sie in die Stadt lockt. Die Mine verlassen, werden sie allerdings nicht.
2. In den Katakomben liegt auch das Grab Ulthors, des letzten Königs. Und in seinem Grab findet sich seine Zwergenaxt **Gmoschax** (WB+4). Wird sie geraubt, erhebt sich der untote Zwerg (episches Skelett).

FRÜHJAHR

Die Katakomben werden gerade erst angelegt. Die ersten Toten werden bestattet.

Abenteuer in den Katakomben im Frühjahr:

1. Die verzweifelte Witwe Zaraxa betet am Grab ihres Mannes. Er starb durch eine Harpyie.
2. Die SCs können gegebenenfalls an einer Totenwache und Totenehrung teilhaben.

SOMMER

Im Sommer werden die Katakomben streng bewacht. Nicht-Zwerge haben keinen Zutritt. Bestattungen sind selten.

HERBST

Die Katakomben sind unbewacht.

Abenteuer in den Katakomben im Herbst:

1. Einige letzte Zwerge wollen den toten König Ulthor hier beerdigen.
2. Im Grab von Ximax liegt die Stahluhr, die die SC

für die Reise in den Winter benötigen.

16 - Die Waffenkammer

WINTER

Die Waffenkammer dient den Orks als Gefängnis jenseits ihrer Barrikaden.

Abenteuer in der Waffenkammer im Winter:

1. Die SCs können hier „Nachschub“ und zusätzliche Verbündete, aber auch Widersacher treffen.
2. Die Orks gehen wegen der Geister in den Südminden nur ungern hierher und vernachlässigen die Gefangenen. Unter diesen sind Mord, Todschatz und sogar Kannibalismus und Wahnsinn täglich.

FRÜHJAHR

Die Waffenkammer ist bereits angelegt und schwer bewacht.

Abenteuer in der Waffenkammer im Winter:

1. Die Kammer wird den SCs zur Verfügung gestellt, sollten sie besondere Taten vollbracht haben.

SOMMER

Wie Frühjahr

HERBST

Im Herbst ist die Waffenkammer leer.

PERSONEN IM WINTER

GHURM HALBAXT (Krieger Stufe 11)
Anführer der Orks. Exzellenter Krieger und Taktiker. Guter Diplomat. Ehrenhaft.

ZARAK DER FEISTE (Späher Stufe 12)
Fetter Anführer der Orks. Verschwenderisch, Spiel und Rachsüchtig. Gebietet aber über die Kampfer und Goblins.

MISHAZ DIE GOBLINCHEFIN (Späher Stufe 10)
Weise und gerissene Goblinanführerin

HUZZA DIE HEILERIN (Heilerin Stufe 12)
gutmütige Heilerin, sehr alte Goblin - Frau

GHEY DIE WAHRSAGERIN (Zauberin Stufe 17)
Verwirrte Goblinfrau. Häufige epileptische Anfälle. Faselt in Mythen und Rätseln.

PERSONEN IM FRÜHLING

BAUMEISTER KORLIM (Späher Stufe 11)
Pragmatischer und trinkfester Bauherr. Roter bart. Trägt immer seinen Hammer und Flügelhelm mit sich.

KÖNIGIN HALLA (Kriegerin Stufe 10)
Walkürenhafte dicke Zwergin. Meisterhafte Wildschweinreiterin. Hütet das Reich für den verstorbenen Zwergenkönig Isox.

PRINZ ULTHOR (Krieger Stufe 2)
Junger Zwergenprinz. Noch ziemlich Grün hinter den Ohren.

THANAX (Späher Stufe 12)
Ulthors Onkel. Will nach Hallas Tod den Thron. Intrigant und böseartig.

XIMAX (Zauberer Stufe 8)
Guter Mechaniker, verschoben und eigenbrüderlich. Liebt seine Katzen.

PERSONEN IM SOMMER / HERBST

KÖNIG ULTHOR (Krieger Stufe 14)
Gereifter Zwergenkönig. Gerecht und weise.

THAROSH GULMAK (Krieger Stufe 18)
Anführer der Orks. Listig, Brutal, kompetent.

IRKIT DIE SCHWARZE (Zauberin Stufe 17)
Böseartige Hexe und Dämonenmeisterin. Will die Zerstörung der Binge und aller Zwerge. Skrupellos, Ehrgeizfresser.

HAUPTMANN HARVAZ STEINFAUST (Krieger Stufe 7).
Hauptmann der Mauern. trinkfest, kompetent und volksnah.

EKOBAN DER HEILER (Heiler, Stufe 6)
Mildtätig und ruhig.

HAUPTMANN KOROS GOLDHAMMER (Krieger Stufe 11)
Aufbrausender Hauptmann der Stadt. Säufer. Ausbilder und Schleifer.

ENDE