



Gerd Hupperich

Melzindar

Es war ein Königsfeuer

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer der Grade 3 bis 6



Inhaltsverzeichnis

Übersicht	5
Schafträuber	5
Auf dem Zinvitzigil	7
Das Rasthaus am Hohlen Tobel	7
Feuer in Not	12
Schatten auf den Bergen	17
Gunil Gult	32
Der Kuss der Schwarzen Göttin	39
Die bodenlose Höhle	41
Die Wasser des Lebens	47
Das Nest der Schattenzwerge	50
Der See unter dem Berg	59
Feuer auf den Bergen	62
Königszuflucht	66
Die Schlacht von Muzuk Gagaptumt	73
Der erste Angriff	75
Der zweite Angriff	78
Lose Enden	80
Anhang	
Thaumaturgium	82
Persönlichkeiten	83
Wörter der Zwerge	86



Melzindar

Übersicht

Dieser Abenteuer eignet sich für 3 bis 6 Spielerfiguren mittleren Grades; die Gradsumme der Gruppe sollte zwischen 15 und 25 liegen. Die Handlung beginnt im Artrossgebirge im *Rasthaus am Hohen Tobel*, wo eine vor allem von Zwergen gern benutzte Passstraße Ywerddon und Alba verbindet. Die Gefährten werden im Abschnitt »*Schafräuber*« aus dem Umland von Thame in diese abgelegene Gegend geführt. Der Spielleiter kann aber auch direkt mit dem Abschnitt »*Auf dem Zinvitzigil*« beginnen. Im Rahmen einer Kampagne wäre es auch nicht unelegant, wenn der Spielleiter die Bekanntschaft mit Rondur Flammenstich, einem fähigen, aber etwas seltsamen Gefährten, bereits in einem früheren Abenteuer anbahnt. Dann können die Abenteuerer die Hochalmspitze als seine Begleiter aufsuchen.

Im ersten Teil der Geschichte haben die Abenteuerer Gelegenheit, sich mit den Bewohnern des Rasthauses und der Umgebung vertraut zu machen. Dabei werden sie Zeuge, wie sich die Wirtstochter in Trance von ihrem Bräutigam Mhodi einen verschollenen magischen Schatz als Brautgeschenk ausbedingt: den Melzindar, einen vergoldeten Feuerbock, in dem ein den Zwergengöttern geweihtes Feuer entfacht werden konnte. Dabei fällt auch ein Hinweis, wo dieses legendäre Artefakt zu finden ist: in einem vor Jahrhunderten aufgegebenen Bergwerk, das in gefährlicher Nähe der Nebelberge und jenseits des heutzutage von den Artross-Zwergen kontrollierten Gebietes liegt.

Gemeinsam mit Mhodi machen sich die Abenteuerer auf die Reise, während der sie einiges über die Lebensweise und die Mythen des Zwergenvolkes erfahren. Am Ziel werden sie mit den Folgen des Fluchs konfrontiert, der einst das Bergwerk getroffen hat, und mit dunklen Mächten, die sich in diesem Ödland versammelt haben und eine Gefahr für die Zwerge und ganz Alba darstellen könnten. Nachdem sie tatsächlich den Melzindar in ihren Besitz bringen und sicher in das Rasthaus bringen konnten, steht der Hochzeit und einem glücklichen Ende des Abenteuers scheinbar nichts mehr im Wege ... aber wer hat schon daran geglaubt, dass hinter dem extravaganten Verlangen der Braut nichts anderes steckt, als den schüchternen Mhodi aus der Reserve zu locken und beweisen zu lassen, was für ein Zwerg in ihm steckt?

Schafräuber

Die Nacht der blutigen Wolle

Es ist ein kalter Spätherbst im albischen Weald, der nahende Winter ist schon zu erahnen. An den Osthängen der Hochpass-Berge weiden noch Schafe des Clans Rathgar. Da kommen aus den Weiten des Heidelandes Fyrd des landlosen Clans MacTreach geschlichen. Sie sind auf eine Herde des Syre Edan MacRathgar aus, schwer von feiner Wolle und fett von der saftigen Herbst- und Sommerweide, was gutes Geld bringen soll. Die Männer sind keine gewohnheitsmäßigen Diebe, aber sie sind in diesem Jahr vom Pech verfolgt. Sturm und Sommerhagel haben die Ernte teilweise vernichtet, der alte Nachtmarder ist in den Hühnerstall eingebrochen und hat unter den Vögeln gewütet, die man nun gerne in der Suppe gesehen hätte. So bilden die Männer unter Führung von Fingal MacTreach eine Truppe, um in einer der letzten Weidenächte den Hirten und seinen Jungen zu überfallen und die Schafe wegzuführen. Dabei fließt unerwartet Blut: Der Junge Duncan will die Herde seines Herrn tapfer verteidigen, und mit der Hitzigkeit der Jugend lässt er sich nicht von der Übermacht eines Besseren belehren. Einer der Fyrd erschlägt ihn im Zorn. Die Männer sind erschüttert, aber jetzt bleibt ihnen nichts anderes übrig, als auch den alten Vater schnell zu töten. Die Schafräuber wissen, dass Syre Edan diesen Mord nur mit Blut sühnen kann. So darf ihm niemand verraten, wer es vergossen hat. Auf dem Markt in Thame können die Tiere nicht mehr verkauft werden, da die Tat hier schnell die Runde machen wird. Fingal entscheidet, die Herde unverzüglich auf wilden Pfaden gen Westen in den Artross zu treiben. Die Zwerge zahlen gute Münzen für albische Wolle, und auf der abgelegenen Hochalmspitze werden die Leute vom bärtigen Volk nicht ahnen, was in den Tälern der Menschen vorgefallen ist.

Jäger und Räuber

Die Abenteuerer erhalten von Edan MacRathgar, Syre in Vestnor den Auftrag, die Diebe und Mörder zu fangen. Fehlen ihnen selbst die Fähigkeiten, sich an deren Fersen



zu heften und ihrer Spur zu folgen, bekommen sie einen erfahrenen Fährtensucher an die Seite gestellt. Die Strecke bis zur Hochalmspitze beträgt **ungefähr 75 km** Luftlinie. Wegen der Größe der verfolgten Gruppe fällt es den Jägern nicht schwer, der Spur der Schafe und ihrer Räuber zu folgen (+6 für *Spurensuche*). Die Verfolger können den Weg höchstens stundenweise verlieren, bis sie ihn dann doch auf jeden Fall wiederfinden. Da Fingal MacTreach das auch weiß, setzt er seine Hoffnung auf schnelles Vorwärtstreiben und dass das stets launische Wetter in den Bergen auf seiner Seite ist und die verräterischen Spuren tilgt. Wenn ihm ein **EW:Wahrnehmung** gelingt, dann merkt er rechtzeitig, dass ihm jemand auf den Fersen ist. Dann werden aus den Dieben verzweifelte Flüchtlinge, die ihr Leben auch mit einem Hinterhalt verteidigen.

6 Schafdiebe (Kämpfer, Grad 1)

11 LP, 8 AP - TR - St 60, Gw 60, In 50, B 24 - MW+12 (vgl. *Manual*)
Angriff: Dolch+7 (1W6), Keule+5 (1W6), Langbogen+5 (1W6+1);
 Raufen+6 (1W6-3) - ABWEHR+11, RESISTENZ+11/12

Fingal MacTreach (Clankrieger, Grad 5)

15 LP, 29 AP - KR - St 81, Gw 60, In 85, B 24

Angriff: Anderthalbhänder+11 (1W6+4/1W6+3), Dolch+10 (1W6+1), kleiner Schild+2; Raufen+7 (1W6-2) - ABWEHR+13, RESISTENZ+14/14

Bes.: Anführen+13, Laufen+8, Spurensuche+9, Tarnen+8, Wahrnehmung+8

In der Nähe der Hochalmspitze endet die Jagd in einem Fiasco, auch wenn die Gefährten die Diebe stellen können. In den Bergen dieser Tage gibt es noch andere, grausamere Jäger, die durch das Blöken der Schafe angezogen werden. Ein **Dunkelwolfrudel** greift überraschend ein und macht die Anstrengung der Abenteurer zunichte. Selbst wenn die Abenteurer Fingal und seine Gefährten bezwungen haben, können sie die Herde nicht retten. Die großen struppigen Tiere fallen ein und töten so viele Schafe wie möglich. Die Zweibeiner beachten sie mehr oder weniger nicht. Im Rudel kann sich aber ein **Geisterwolf** befinden, der den Abenteurern gefährlich werden kann, da er von listiger Bosheit getrieben wird. Dennoch sind die Untiere nicht gekommen, um sich von Eisen schwingenden oder Pfeile verschießenden Gegnern umbringen zu lassen. So bleiben höchstens 1-2 Wölfe auf dem Schlachtfeld liegen, bevor der Rest das Weite sucht.

10 Dunkelwölfe (Wolf, Grad 3)

12 LP, 17 AP - LR - St 60, Gw 60, In t90, B 30 - MW+19

Angriff: Biss+8 (1W6+1); Raufen+6 (1W6-2) - Kehl-
 biss - ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13

Bes.: Anführen+10; eventuell Gefahr von Wundfieber durch schweren Biss

Geisterwolf (Wolf, Grad 4, Gf 10)

16 LP, ∞ AP - LR - St 80, Gw 60, In t90 B 30

Angriff: Biss+8 (1W6+1 & Verdorren); Raufen+7 (1W6-2) - Kehl-
 biss - ABWEHR+13, RESISTENZ+12/16

Bes.: Anführen+11

»Zaubern+15:« Verdorren (bei schwerem Treffer)

Weiter zur Hochalmspitze

Bevor die Abenteurer den Rückweg antreten, taucht eine kleine Schar Zwerge auf, die die Kampfgeräusche vernommen hat und nach dem Rechten sieht. Als Holzfäller, die im Wald Bäume schlagen waren, sind sie mit Äxten bewaffnet, aber sie sind schnell bereit, den Abenteurern zu helfen. Sie bringen die Fremden zum Rasthaus auf der Hochalmspitze: Einmal weil das wohl der angemessene Ort für Nicht-Zwerge ist, zum anderen weil sie sowieso vorhatten, heute Abend dort hinzugehen. Von der Hochalmspitze sollen die Abenteurer später bequem den Heimweg antreten können. Die Holzfäller kümmern sich um eventuell verletzte Abenteurer, indem sie Gliedmaßen schienen und Tragbahnen machen. Sie versuchen auch, die Getöteten aufzusammeln und mitzunehmen.

Gambrina, die Wirtin im Rasthaus am Hohlen Tobel, ist eine Priesterin der Zwergengöttin Lishadi. Sie kann die Fäulnis, die der Biss des Geisterwolfs verursacht hat, mit Heilen von Krankheit beenden; da ihr jedoch keine Allheilung zu Gebote steht, kann sie nicht die Wirkung des Verdorrens aufheben.

Da Abenteurer im Kampf mit den Dunkelwölfen vielleicht schwere Verletzungen davongetragen haben, empfehlen sich ein paar Tage Aufenthalt im Rasthaus am Hohlen Tobel von allein. Um dies zu unterstreichen, kann der Spielleiter entscheiden, dass die Bisse der Wölfe, die sich in letzter Zeit von verwesendem Fleisch ernährt hatten, Wundfieber verursachen können (*Kodex*, S. 66). Eine andere Möglichkeit ist, dass die Zwerge den kampferprobten Fremden die Jagd auf die gefährlich gewordenen Wölfe ans Herz legen (s. »Blutjagd«).

Fingal MacTreach

Was Fingal MacTreachs weiteres Schicksal betrifft, so hat der Spielleiter verschiedene Möglichkeiten. Der Clankrieger könnte sich davongemacht haben, um in den Tiefen des alpbischen Waldes oder den Tälern der Gwinel-Berge unterzutauchen, so dass die Abenteurer vergeblich nach ihm suchen. Er könnte aber auch die Hochalmspitze noch nicht verlassen haben - sei es, weil er sich hier erst einmal si-



cherer fühlt als auf heimatlichem Boden, sei es, weil ihn eine brandige Bisswunde am Fuß und Fieber hier festhalten. Ein kürzlich erloschenes Lagerfeuer, ein abgezogenes Hasenfell oder ein über ein gestohlenen Brot erzürnter Bergbewohner können die Gefährten auf Fingals Spur bringen. Wenn ihm ein **EW:Wahrnehmung** gelingt, bemerkt er seine Verfolger so rechtzeitig, dass er sich tarnen oder unverzüglich die Beine in die Hände nehmen kann. Er verteidigt seine Freiheit und versucht, einen einzelnen Abenteurer überraschend aus einem Versteck heraus zu überwältigen, um sich mit dessen Leben freien Abzug zu erpressen.

Auf dem Zinvitzgil

Die Spielerfiguren befinden sich zu Beginn auf der **Hochalmspitze (Zinvitzgil)** auf Dvarska), einem 2600 m hohen Berg im großen nördlichen Gebirgszug des Artross-Massivs. Der Artross und seine Gipfel sind keine Gegenden, in die es Reisende rein zufällig verschlägt - es sei denn, sie sind albische Zwerge. Unabhängig davon, wie der Spielleiter seine Gruppe an diesen Ort gebracht hat, finden sich die Abenteurer im **Rasthaus am Hohlen Tobel** wieder. Es ist später **Herbst**, und der kommende Einbruch des Winters gibt dem Abenteurer seine eigene Note. Die Abenteurer sollten ein wenig Zeit und Anlass haben, die Zwerge im Rasthaus näher kennen zu lernen, damit sie motiviert sind, ihnen zu helfen.

Das Rasthaus am Hohlen Tobel

Wenn die Gefährten die **Hochalmspitze** erstmals betreten, können sie früher oder später an Rauchsäulen von Hütten und den Geräuschen von Äxten, die sich in Holz graben, erkennen, dass fleißige Bergbewohner in der Nähe sein müssen. Eine kleine Schar Zwerge taucht auf, die im Wald Bäume geschlagen haben. Sie empfehlen den Fremden das Rasthaus auf der **Hochalmspitze**: Einmal weil sie vorhaben, heute **Abend** selbst dort hinzugehen, zum anderen weil das wohl der angemessene Ort für Nicht-Zwerge ist.

Ihr seid zu Gast in einem Rasthaus, das hoch oben auf dem Berg an einer Waldschlucht liegt. Es ist ein großes, langgestrecktes Haus, das vielen reisenden Zwergen aus dem Artross und dem Pengannion Obdach bietet. Das

untere Geschoss besteht aus Steinmauern, die sehr dick aussehen. Das darauf hockende Wohngeschoss mit Stube, Küche und Kammern ist aus Holzbalken gebaut und trägt ein flachgeneigtes Dach aus Holzschindeln, die mit Steinen beschwert sind. Neben dem Haus steigt leicht ein geröllübersäter Hang in die Höhe, auf dem nur Gräser und einige Büsche wachsen. Eure Führer zeigen euch eine alte Runeninschrift auf dem Balken über der Eingangstür: *Muzuk Gagaptumt*. In eurer Sprache bedeutet das so viel wie „Das Rasthaus am Hohlen Tobel oder Das Rasthaus an der Hohlschlucht“.

Das Rasthaus steht genau am Eingang einer engen, tiefen Waldschlucht, die sich auf der Nordseite des Berges hinab zieht. Durch diese Schlucht läuft der Hauptweg der Zwerge zwischen dem Artross und dem Pengannion. Im Winter bleibt das Rasthaus offen, auch wenn zu dieser Jahreszeit tagelang keine Reisenden erscheinen, und die Bewohner kommen mit eingelagerten Nahrungsmitteln über die Runden.

Das Rasthaus ist schlicht und robust gebaut, aber großzügig. Die Stube ist geräumig, so dass hier ohne Weiteres zwei Dutzend Gäste gleichzeitig verköstigt werden können. Zwei gekachelte Holzöfen wärmen die Stube. Unter der Küche dürfen Menschen sich keinen Quell großartiger Genüsse vorstellen: Die meisten Mahlzeiten bestehen aus Käse, Brot, geräucherten Würsten und - wenn es etwas Besonderes sein soll - einer warmen Käsesuppe. Da die Hochalmspitze ein Knotenpunkt vieler verborgener Gebirgspässe der Zwerge ist, besitzt das Rasthaus eine große Anzahl Schlafkammern, die alle mit vier hölzernen, mit Stroh und Heu gefüllten Schlafkästen versehen sind. Zwei dieser einfachen Betten sind jeweils platzsparend aufeinandergesetzt. Das steinerne Untergeschoß enthält neben den Vorratsräumen und einer Brauerei auch Ställe für Esel und Maultiere sowie Lagerräume für Handelsgüter. Ein kleines Nebengebäude aus Stein dient als Schutzstall für Kühe und Schafe, aber auch als Backhaus.

Das in der Skizze des Rasthauses eingezeichnete Geheimkämmerchen bei den Schlafkammern wird erst im Verlauf der »Schlacht von Muzuk Gagaptumt« entdeckt (s. »Ein Schatten erhebt sich«).

Bewohner und Gäste

Muzuk Gagaptumt ist ein altes Haus und besitzt eine stolze Geschichte. Es ist mehr als ein bloßes Rasthaus, nämlich ein Mittelpunkt im Norden des Artross. Es wird seit Zwergengedenken von den Nachfahren Haugin Rabenbrusts geführt, welcher es baute und durch zahllose Lieder, mit denen er seine Besucher unterhielt, bekannt machte. Die jetzigen Wirtsleute sind **Narvi Rahmzunge** und seine Frau **Gambri-na Sturzbecher**, die eine schon erwachsene Tochter mit Na-



men **Hervina Rotdutt** haben. Der schon ziemlich alte Narvi kümmert sich um die Küche und widmet sich mit ganzem Herzen seinen runden Käseläuben. Die um einige Jahre jüngere Gambrina ist eine wackere (doch nicht übermäßig ausdauernde) Trinkerin vor der Erdgöttin Lishadi und somit für alles Selbstgebraute zuständig. Hervina ist der Stolz der Eltern: Sie hat sehr rotes Haar, das sie zu einem kunstvollen Knoten geschlungen trägt. Außerdem gibt es noch **Nori Wolkenzähler** und **Tharan Butterschopf**, die zwei ungleichen Brüder Gambrinas. Sie helfen im Rasthaus mit kleinen Arbeiten (Gäste wecken, Betten aufschütteln, Tiere versorgen, Schlachten), wenn sie nicht als Saumtreiber auf den Gebirgspässen Lasten befördern.

Die **Gäste** des Rasthauses sind überwiegend Zwerge, die auf und an der Hochalmspitze leben: Bergbauern, Hirten, Holzfäller, Jäger. Sie kommen zu ihrer Unterhaltung und um Nachrichten der Händler und Kundschafter von den Pässen zu hören. Mit Gambrina reden sie über ihre Krankheiten und holen sich eine Kräutermischung ab, mit Narvi besprechen sie den neuesten Zank, Hervina schauen sie nur zu und freuen sich an ihrer Anteilnahme.

Im Augenblick beherbergt das Haus auch fremde Gäste. Der auffälligste ist **Mhodi Stollenzeh**, ein älterer Bergmann und Schmied, der sich in Hervina verliebt hat und um sie freit. Die Eltern hätten nichts gegen ihn als Eidam, denn sie kennen Mhodi schon lange und halten ihn für einen Zwerg mit Aussicht auf Reichtum. Allerdings hat Mhodi eine etwas sauerköpfige Natur und könnte wohl niemals einen guten Wirt abgeben. Selbstverständlich wünschen sie, dass ihre Tochter das Rasthaus später weiterführen wird. Immerhin ist Mhodi ebenfalls ein Nachkomme Haugin Rabenbrusts, was für ihn spricht. Die anderen Gäste sind eine Gruppe Zwerge aus dem Süden, die sich mit Waren wie Kristallen, gegerbten Schafsfellen und Bier aus Kattildum beladen, um den letzten Handelszug am Herbstausgang in den Pengannion zu unternehmen. Zurück wollen sie dann mit dem für harte Winterabende unentbehrlichen Pfeifenkraut kommen.

Anmerkung: Gambrina ist nicht nur Wirtin. Sie ist eine Priesterin der Zwergengöttin Lishadi. Priester können wie gewöhnliche Zwerge leben, arbeiten und aussehen. Gambrina ist eben Brauerin und Wirtin, die auch gute Kräuter für kranke Kühe und Ziegen sammelt. Als einziges Zeichen ihrer Dienerschaft für Lishadi trägt sie einen grünemaillierten Reif am Handgelenk, in den runenähnliche Zeichen eingeschmolzen sind. Gambrina kennt sich in der Wundversorgung aus und kann auch heilende Magie ausüben.

Hervina ist zwar kein Mädchen mehr, hat aber noch nichts Rechtes gelernt. Das Brauen ist ihr zu warm, das Käsen zu anstrengend und das Melken zu langweilig. Am liebsten würde sie den ganzen Tag

draußen sein, Kräuter und Blumen suchen, den Vögeln zusehen und in die Bergwände steigen. Vater und Mutter müssen ihr fortwährend sagen, was sie als nächstes tun soll, sind ihrer Tochter aber nicht böse. Hervina hat nämlich ein durch und durch freundliches Wesen und eine innere Schönheit, die sie zum Goldstern der Eltern und zur Prinzessin des Rasthauses macht. Narvi meint, dass Hervina eben noch reifen muss wie ein Jahrhundertkäse.

Nori und Tharan, Gambrinas ältere Brüder, gehören zusammen wie Pech und Schwefel. Noris Verstand ist kindlich und er spricht sehr bedächtig. Er legt sich liebend gerne ins Gras, guckt in den Himmel und denkt sich kleine Gedichte aus, die sich meist um völlig alltägliche Dinge drehen und oft nicht so ernst gelingen, wie er möchte („Wer krähet nicht, gibt uns das Bier? Der Zapfhahn ist's, das nützliche Tier!“). Tharan ist lustig und scheint nichts ernst zu nehmen. Er glaubt, dass es nicht mehr lange dauert, bis die Orcs der Nebelberge sich erneut gegen die Zwerge erheben werden. Solche Gerüchte sind im Artross nicht selten. Nachts findet Tharan nur wenig Schlaf; er steht häufig Stunden vor dem Morgengrauen auf und wandert im Freien herum, um nach dem Vieh zu schauen.

Die Spieldaten der Bewohner von Muzuk Gagaptumt sowie von Mhodi Stollenzeh befinden sich unter »Persönlichkeiten« (S. 83ff).

Aufenthalt

Wenn die Spielerfiguren in Muzuk Gagaptumt ankommen, erregen sie zweifellos Neugier und Aufregung. Dafür bürgt schon, dass Menschen um diese Jahreszeit ein seltener Anblick auf der Hochalmspitze sind. Narvi mischt für sie erst einmal eine warme Kräutermilch mit Bier in einem Kessel. Das schenkt einen guten Schlummer.

Bald können die Abenteurer mehr über ihre Umgebung erfahren: Die Hochalmspitze ist Zwergengebiet, aber hier ist man weit von der Hauptstadt Gimildum entfernt. Die nächste große Zwergenstadt ist Nibrost in der Mitte des Artrossgebirges. Auf der gegenüberliegenden Seite der Hochalmspitze befindet sich **Zirakzaram (Silbersee)**, dessen wie reines Silber schimmerndes Wasser im Süden abfließt und weiter unten in eine tiefe Spalte stürzt. Den ganzen Teil des Artross, zu dem auch die Hochalmspitze gehört, nennen die Zwerge Hochpassberge. Die meisten Gipfel erreichen hier Höhen bis zu 3000 m und sind damit die größten des Massivs. Blickt man von der Hochalmspitze Richtung Südosten, kann man den noch gewaltigeren **Raddarkhaz (Rotturm)** sehen.

Das Jahr geht für die Zwerge bald zu Ende, denn bei ihnen beginnt das neue Jahr am 1. Tag des albischen Rabenmonds und damit zum Winteranfang. Es dauert nicht mehr lange und das Vieh wird von den Bergwiesen der Hochalmspitze



ze hinuntergebracht. Die Hochalmspitze fängt die warmen Luftströmungen aus dem Westen wie eine Wetterfahne ein. Ihr Gipfel ist daher, außer im Winter, schneefrei, und die Bergwiesen können sich fast bis ganz oben halten und sind bis in den Herbst hinein weidbar. Ihre Almen sind die höchstgelegenen des Artross, und hier gibt es mehrere Zwergenberghöfe. Die Hochalmspitze ist zudem ein Knotenpunkt vieler verborgener Gebirgspässe der albischen Zwerge. Daher kommen hier auch viele Händler vom und zum Pengannion entlang.

Wenn sie sich aufgeschlossen zeigen, hören die Abenteurer gewiss auch, dass **Dunkelwölfe** diesen Winkel des Gebirges seit geraumer Zeit unsicher machen. Man hörte einzelne dieser Tiere, die größer als gewöhnliche Wölfe sind, schon mehrmals um die Höfe der Bergbauern schleichen. Bislang ist noch kein Zwerg durch sie zu Schaden gekommen, aber das könnte sich im Winter ändern. Deshalb fürchten sich die hiesigen Bergbewohner und die Zwerge schärfen ihre Äxte gut. Sobald der Schnee mehr als kniehoch liegt, werden bei den Ställen nachts Wolfswachen gehalten werden.

Im Rasthaus am Hohlen Tobel können ein paar mehr oder weniger friedliche Tage verstreichen, die die Spieler für Freundschaften und das Schmieden neuer Pläne nutzen können. Der Spielleiter kann diese Zeit kurz abhandeln oder durch beliebige Gespräche mit den Bewohnern und Gästen füllen. Nori und Tharan vertreiben sich die ruhiger werdenden Abende mit Kraftspielen wie dem Fingerhakeln oder dem Genickziehen, zu denen einige ordentliche Schlucke Bier gut passen. Die beiden versuchen, gegen die Abenteurer einen großen Wettkampf aufzuziehen (gegenseitige PW:Stärke im Wettbewerb).

Der Drachenschild

In einer dunkleren Ecke der Rasthausstube hängt ein **alter großer Rundschild**, der weder durch Form noch durch metallisches Funkeln auf sich aufmerksam macht. Ehrlich gesagt ist der Schild so unansehnlich und so unauffällig angebracht, dass die Gefährten ihn von selbst kaum bemerken können (automatische Spurensuche). Da er eine bedeutsame Rolle in diesem Abenteuer spielt, wird ein Bewohner oder Gast sie irgendwann auf den Schild hinweisen:

„Das ist ein echter Drachenschild, denn er besteht aus den zusammengeknähten Schuppen vom Leib eines alten Drachen. Vielleicht wisst ihr, dass solche Schilde furchtbar

viel Gold wert sind, wenn man sie bezahlen will. Nun ja - dieser hier ist leider schon recht gammelig. Die Schuppen sind grau und nicht mehr glatt, sondern höckrig und schwammig. Der alte Haugin Rabenbrust, der auch das Rasthaus erbaute, hat diesen Schild besessen und hinterlassen. Früher war dieses alte Erbstück schön sichtbar aufgehängt, aber jetzt wurde er in die Ecke verbannt. Eine Schande ist das! Manche glauben, zu dem Schild habe auch ein Gewand aus Drachenhaut gehört, welches schon vor langer Zeit verschwunden ist.“

Der Schild sieht wirklich schon sehr, sehr alt aus, und die die Schuppen zusammenhaltenden Nähte aus Sehnen sind zum Teil brüchig und locker. Er bietet einen recht hässlichen Anblick. Am Rand fehlt sogar eine ganze Schuppe, so dass jetzt nur noch 20 Schuppen übrig sind. Nichtsdestotrotz ist er ein richtiger Drachenschild, mit dem man den Feuerhauch eines Drachen abwehren kann. Wenn die Abenteurer sich bei einem der Bewohner erkundigen, erfahren sie noch mehr:

„Wir haben Haugins alten Schild erst vor ein paar Monden umgehängt, und zwar aus guten Gründen. Eines Tages nämlich erwischen wir doch so einen unverschämten Kerl, wie er gerade den Schild klauen wollte. Hatte sich auf einen Stuhl gestellt und hochgelangt. Na, den haben wir vom Berg gejagt und mit Steinen beworfen! Eine Schuppe kam dabei abhanden und tauchte nicht mehr auf. Verfluchte Sache! So ein Gauner von einem Zwerg - der Steinschlag soll ihn treffen.“

Es war also ein Zwerg, der bei dem Versuch zu stehlen unterbrochen wurde. Er war ein **Fremdling**, den hier niemand kannte, und der seitdem seinen Bart auch nicht mehr auf der

Drachenschilde

Mit einem aus mindestens 19 Schuppen eines alten oder uralten Drachen gefertigten großen Schild oder mit speziellen magischen großen Schilden kann man den Feuerhauch eines Drachen abwehren. Gelingt ein EW:Abwehr einschließlich des Fertigkeitswerts für großen Schild, so erleidet man nur Schaden wie bei einem gelungenen EW-5:Resistenz (der zusätzlich erlaubt ist, falls der Abwehrversuch scheitert). Derartige Drachenschilde sind extrem teuer (20.000 GS und mehr), wenn man die Schuppen nicht selbst sammelt.

