



Alexander Huiskes

Das Land, das nicht sein darf

Die Karmodin-Kampagne - Teil 4

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer mittlerer Grade



Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	5	Ebenen VII-VIII	47
Die Suche nach Kuz Alhadur	8	Der Normenturm	49
Der <i>Sehende Schlüssel</i>	11	Der Weg durch die Kraftlinie	54
Die Enträtselung des Schlüssels	12	Alle Zeiten, alle Orte	58
Reisevorbereitungen	17	Jenseits der Kraftlinie	59
Zu den Weißen Bergen	18	Die dreimal gebaute Stadt	65
Die Bank des Moraviseda	22	Der Stein des Freundlichen Adlers	71
Der Weg durch das Gebirge	25	Das Land, das nicht sein darf	74
Im Iweltal	30	Die Enklave	76
Kuz Alhadur	32	Ein Land, sie ewig zu binden	78
Die oberirdischen Anlagen	33	Der Pakt	82
Kibiz Saudargrim	35	Die Geister der Vergangenheit	87
Ebene I	39	Finale in Nahuapan	92
Ebene II	40	Anhang	
Ebene III	43	Im Racudin	99
Ebene IV	43	Bestiarium	106
Ebene V	45	Persönlichkeiten	109
Ebene VI	46		



Das Land, das nicht sein darf

Dieses Abenteuer eignet sich für 3-5 Spielerfiguren ab Grad 12 aufwärts, da die Gefahren, denen sie sich aussetzen, streckenweise wirklich hoch sind. Das Abenteuer ist nur im Anschluss an *Was Fürsten wollen* so spielbar, wie es hier abgedruckt steht, da zwischen beiden Bänden sehr enge Verbindungen bestehen. Insgesamt bildet dieser Band den Höhepunkt und Abschluss der Karmodin-Kampagne. Idealerweise sollte zumindest eine der Spielerfiguren wenigstens Teil 2 und 3 der Kampagne gespielt haben, weil sich die Querverweise gegen Ende gezwungenermaßen häufen. Es ist zwar auch möglich, die beiden letzten Teile der Kampagne unabhängig von den restlichen Abenteuern zu spielen, doch beraubt man sich damit einiger der schönsten Optionen.

Die Karmodin-Kampagne besteht aus vier locker zusammenhängenden Teilen und einem kurzen Vorspiel, die auch einzeln gespielt werden können.

Die Karmodin-Kampagne

Zur insgesamt eher locker verknüpften Karmodin-Kampagne gehören folgende Abenteuer (in chronologischer Reihenfolge), zwischen den teilweise mehrere Jahre vergehen.

2412 nL: **Vierzig Fässer Pfeifenkraut** (Vorspiel): Worin berichtet wird, wie der Zauberwald Karmodin aus der Welt verbannt wurde und von den Abenteuern wieder zurückgeholt wird. Hier findet die erste Begegnung mit dem Seelenwolf und dem Rabenvolk statt.

2420 nL: **Weißer Wolf und Seelenfresser** (1. Teil): Worin der Zauberwald vorgestellt wird und die Abenteurer in diesen eindringen, um einem uralten Konflikt auf den Grund zu gehen und eine alte Liebe wieder neu zu entflammen. Seelenwolf und Weiße Fähe finden zueinander, das „Fell des Huilocotl“ taucht zum erstenmal auf, ebenso der Netzbewahrer Cipocatl und der Vucubfürst Mizquitotl.

2424 nL: **Die Haut des Bruders** (2. Teil): Worin sich mehrere Vampirgenerationen und -sippen um das „Fell des Huilocotl“ streiten und die schwarze Drachin Moirguailen im Auftrag Mizquitotls den Karmodin unterjocht. Cipocatl wird zum Diener des Dunklen Seemeisters Lugalbanus, und die Abenteurer verpflichten sich nicht nur die Schmiedemeister, sondern auch die Naturgeister zum Dank.

Andererseits wird der Sonnenstein aus Nahuatlän vernichtet, die schwarze Drachin stirbt (scheinbar), und Mizquitotl wird in eine blaue Kugel eingeschlossen.

2432 nL: **Was Fürsten wollen** (3. Teil): Worin als Auswirkung des zerstörten Sonnenscheins das Vampirwesen in Moravod überhand nimmt und der Großfürst in Geltin sich mächtiger Vampirfürsten erwehren muss, die nach der Energie der blauen Kugel gieren.

2433 nL: **Das Land, das nicht sein darf** (4. Teil): Worin die Karmodin-Kampagne ihren Höhepunkt und Abschluss findet.

Die Jahresangaben beziehen sich auf die offizielle Zeitrechnung des Quellenbuchs *Moravod - Tor zur Anderswelt* (S. 12). Es spricht aber nichts dagegen, in der eigenen Kampagne weniger Zeit zwischen den einzelnen Abenteuern vergehen zu lassen, wenn die Spielerfiguren schnell genug die nötigen Grade erreichen.

Ausgehend von den Elementen der ersten Bände der Karmodin-Kampagne haben sich sicherlich einige Leser und Spieler gefragt, wie es zu der ominösen Verknüpfung Moravod-Nahuatlän kommen mag. Nach Abschluss dieses Bandes sollten nahezu alle Zusammenhänge klarer geworden sein, so wie sich auch in einem Krimi die Lösung meist erst gegen Ende abzeichnet. Spielerfiguren von hohen Graden wie in dieser Kampagne sind für gewöhnlich so erfahren und weise, dass sie Herausforderungen suchen, an die andere nicht einmal zu denken wagen würden. Deshalb werden sie hier auf die Suche nach Erkenntnissen und Zusammenhängen geschickt, die man zuvor weder hat erwerben noch verstehen können. In diesem Sinne stellt *Das Land, das nicht sein darf* den Abschluss einer großen und epischen Erzählung dar - wenn auch die Norne und Kuz Alhadur sicherlich Anlass für weitere Abenteuer sein mögen ...

Hintergrund

Um den notwendigen Überblick über die Vorgeschichte - und damit die Grundlage - dieses Abenteuers zu vermitteln, haben wir hier eine Übersicht zusammengestellt, anhand derer



der Spielleiter die Ereignisse in einen Zusammenhang bringen kann. Diese Übersicht ist ausschließlich als Information für den Spielleiter gedacht, der sie nach eigenem Gutdünken verwenden und soweit an die Spieler weitergeben kann, wie es ihm passend erscheint, dem sie aber vorwiegend bei der flexiblen Reaktion auf unerwartete Spielerhandlungen helfen soll.

Zur Geschichte Kuz Alhadurs und Kibiz Saudargrims

Vor Äonen beherrschte eine Macht, die der Anarch genannt wurde, den größten Teil der Welt *Midgard*, wurde jedoch letztlich von den fünf anderen Chaosherren besiegt und auf ewig verbannt. Allein das Erbe des Anarchen blieb lebendig - denn mit ihm kamen Wesen wie die Arracht sowie die Gnome und Alfar, die Vorfahren von Elfen und Schwarzalben, nach *Midgard*. Eine seiner mächtigsten Dienerinnen war **Hakhaba**, eine von ihrem Schöpfer mit Unsterblichkeit gesegneten Arracht, die auf *Midgard* den Untergang des Anarchen überlebte. Nachdem sie sich mit ihrem Volk überworfen hatte, zog sich Hakhaba, bald als die „Norne“ (die Einsame) bekannt, in eine Zitadelle in der nördlichen Hemisphäre der Welt zurück. Dieses Bauwerk war in der Frühzeit des Anarchenreichs errichtet worden, um die nahegelegene Zwergenstadt **Kuz Alhadur** im Iweltal zu kontrollieren. Dort überdauerte Hakhaba selbst den zweiten Kataklysmus, der den endgültigen Niedergang ihres Volks auf *Midgard* einleitete. Um danach ihre Nachbarn, das Elfenreich von *Doronion* und das Zwergenkönigreichs des Nordens, nicht auf sich aufmerksam zu machen, verzichtete sie in der kommenden Zeit auf die exzessive Nutzung ihrer Magie. Dadurch konnte sie aber auch die Flucht der **Gnome** aus ihrem Herrschaftsgebiet nicht verhindern. Die Gnome schufen in den Kavernen der Zitadelle ein *Linientor* (*Die Weber des Weltenlieds*, S. 89f) durch das sie weit nach Westen flohen in ein Land, das später *Nahuatlan* genannt werden sollte. Hakhaba verfolgte sie nicht, da sie ihr nicht interessant genug erschienen.

Stattdessen begann sie wie andere ihrer Art sich in die Entwicklung des Lebens auf *Midgard* einzumischen: Die noch primitiven Menschen dienten ihr als Versuchsmaterial. Aus einem der Menschenstämme schuf sie eine Rasse ohne Magie (die **Akm'al'khan** oder „Magietoten“ in der Dunklen Sprache), deren magisches Talent sie „verschluss“. Ihrer Vorstellung zufolge sollten diese flammenhaarigen Menschen dereinst *Midgard* beherrschen und ihrerseits wiederum durch die Magie Hakhabas beherrscht werden, unfähig sich zu wehren, da sie selber „magietaub“ waren. Doch die **Akm'al'khan** waren frei von jeglicher Aggression, besaßen

nur wenig Antriebskraft und ignorierten alle Befehle Hakhabas, die mit Eroberung und Kampf zu tun hatten. Durch ihren Mangel an Initiative vermehrten sie sich auch nur sehr langsam.

Die **Akm'al'khan** lebten als friedliche und gehorsame Diener in der Zitadelle, wo sie eines Tages gefangengesetzte Elfen fanden. Deren Schicksal öffnete ihnen die Augen über Hakhaba, sie befreiten sie, und sie schlossen ein Bündnis mit ihnen. Die Elfen flohen aus der Zitadelle, fanden Unterschlupf bei den Zwergen von **Kuz Alhadur** und entkamen mit deren Hilfe aus dem Iweltal. Wenige Jahre später kehrten sie mit einer kleinen, aber schlag- und zauberkräftigen Streitmacht ihres Volkes zurück, um gemeinsam mit den Zwergen Hakhaba auszuschalten. Sie hätten keine Chance gehabt, doch öffneten die **Akm'al'khan** ihnen das Tor, und das vereinigte Heer aus Elfen und Zwergen nahm die Zitadelle ein. Erbost über den Verrat erteilte Hakhaba ihren loyalen Truppen einen Vernichtungsbefehl: Die **Akm'al'khan** wurden fast völlig von den magischen Dienern der Norne ausgelöscht, doch ermöglichte dies den Zwergen und Elfen letztlich den Vorstoß in den Turm Hakhabas, wo sie die uralte Zauberin mit **Lann-dallëndalé**, der *Klinge des Blinden Schicksals*, konfrontierten. Hakhaba unterlag dessen Zauber; da man sie aber nicht vernichten konnte, wurde ihre Essenz in das Fundament ihres Turmes gebannt. Dieser Bann wirkte sich jedoch auf das gesamte Leben in der Umgebung aus: Die magischen Kraftlinien im Iweltal wurden isoliert, so dass ihre Energie nicht fließen konnte und zu stagnieren begann. In der Folge verödete das Tal ganz allmählich trotz künstlicher Lebenserhaltungsmaßnahmen der Elfen und Zwerge.

Die Elfen öffnen den restlichen **Akm'al'khan**, die nicht mehr länger hier bleiben wollten, das *Linientor*, durch das sie dem Weg der Gnome folgten und in *Nahuatlan* landeten, wo sie sich **Axumalca** nannten. Die Zwerge errichteten indessen mit Hilfe der Elfen von *Doronion* rings um die geschleifte Zitadelle der Norne ihre Wach- und Zwingfestung **Kibiz Saudargrim**, d.h. *Zauberschreckenswacht*, die sowohl ober- als auch unterirdisch angelegt wurde, um Zwergen wie Elfen gleichermaßen Lebensraum zu bieten. Zu ihr gehörten die Türme des Schmiedefeuers („*Khaz Kandal*“, dem Zwergengott *Zornal Eisenhand* geweiht) und der Sternennacht (ein Observatorium der Elfen, um die Sterne zu betrachten), die weit über die wachsende Stadt **Kuz Alhadur** hinausragten.

Kuz Alhadur entwickelte sich in der Folgezeit zur Hauptstadt des Königreichs des Nordens, während die meisten Elfen in ihr Reich *Doronion* in den moravischen Wäldern zurückkehrten. Nur eine kleine Schar von ihnen blieb in **Kibiz Saudargrim** zurück, um bei der Wacht über die Norne zu hel-



fen. Ihre Gemeinschaft nannte sich fortan **Calepelkani** (d.h. *Herren vom Grünen Wall* in Anspielung auf die aus grünem Stein gebaute Außenmauer der Zauberschreckenswacht.

Während des 1. Riesenkriegs kam es zum Zerwürfnis zwischen Elfen und Zwergen (s. *Die Welt*, S. 17f), da die Elfen sich weigerten, ihren alten Verbündeten beizustehen. Die Festung Kibiz Saudargrim wurde zwar gemeinsam gegen vereinzelte Vorstöße der Mächte des EIS verteidigt, aber nach Beendigung der dreihundertjährigen Auseinandersetzung blickten die Zwerge voller Zorn auf die dank der vielen im Krieg Gefallenen leeren Hallen ihres Volkes. Die Calepelkani litten unter der feindseligen Stimmung und beschlossen, Kibiz Saudargrim als Ort vieler leidvoller Erinnerungen zu verlassen. Sie öffneten ein weiteres Mal das Linientor, um ebenfalls zum Ort des Sonnenuntergangs zu reisen, nach Nahuatlan. Doch da sprach ein Sicherungsmechanismus der Gnome an: Kein anderes Wesen, das aus einer anderen Welt stammt - also auch kein von den ehemaligen Getreuen des Anarchen Abstammender - sollte jemals diesen Weg nutzen dürfen. Und so löste der erste Elf, der seinen Fuß durch das Linientor setzte, den **Hauch des Lebens** aus - eine Kraft, die nicht mehr gestoppt werden kann. Auf diese Weise wollten die Gnome sich vor Verfolgern schützen. Sie hatten nicht damit gerechnet, dass sich andere wie sie ebenfalls das Tor zunutze machen wollten. Den Calepelkani sowie einigen wenigen Zwergen gelang nur mit knapper Not die Flucht vor dem Hauch des Lebens, der seitdem die Reise durch das Linientor nahezu unmöglich macht. Die in Nahuatlan gestrandeten Calepelkani wurden zu den Vorfahren der Chalpeca (*Die Weber des Weltenlieds*, S. 16f, 23), der Elfen des Inselkontinents.

Jahrhunderte vergingen, in denen die Menschen den Norden der Welt besiedelten. In einer Zeit, in der es dort viel wärmer als heute war, entwickelten sich die Reiche von Hy-Aquilon. In den später Belogora genannten Bergen lebten seinerzeit die Etapakni, ein wehrhaftes Hirtenvolk. Um 1650 vL entsagten sie ihren alten Göttern und betrachteten sich hinfort als auserwähltes Volk einer einzigen Gottheit des Windes und der Natur, die sie **Akhialod** nannten. In ihrem Sendungsbewusstsein entwickelten sie sich in den folgenden Jahrzehnten zu einer ständigen Bedrohung für die umliegenden Stadtstaaten, bis diese ihre Streitigkeiten beilegten, 1562 vL mit einem großen Heer in die Berge einfielen und die Etapakni auszulöschen drohten. Dank der Weisung ihres Gottes konnten sie sich noch rechtzeitig ins Iweltal zurückziehen, wo sie von den Zwergen Kuz Alhadurs freundlich aufgenommen wurden.

Nach kurzer Rast suchten sie ihr Heil im Linientor: In einer Vision war ihnen verheißen worden, ihr Gott würde sie auf

diesem Weg in das gelobte Land geleiten. Tatsächlich gelang es den Etapakni dank Akhialod, der sie persönlich in Form eines Avatars führte, lange Zeit dem Hauch des Lebens zu entgehen, doch der Rückweg war ihnen versperrt: die Magie der Gnome griff durch das Linientor nach den Zwergenwächtern von Kibiz Saudargrim. Die entsetzten Zwerge vermuteten eine Rückkehr Hakhabas, und nur unter großen Opfern gelang es ihnen, das Tor wieder zu verschließen - diesmal für immer, wie sie glaubten. Sie sperrten den Zugang, indem sie das Linientor zum Olmnata erklärten, d.h. es zu verbotenen Gebiet machten. Den geflohenen Menschen konnten sie indessen nicht mehr helfen; niemand wusste, was aus ihnen werden würde.

Glücklicherweise begleitete Akhialod die Seinen und vermochte sie zumindest eine Weile zu beschützen, doch selbst ein Gott konnte den Hauch des Lebens nicht auf ewig aufhalten. Unter dessen ersten Wirkungen dunkelte die Haut der Etapakni, aber bevor sie dieser Macht endgültig anheimfallen konnten, fand Akhialod den Ausgang, und sein Volk entkam. Ein Splitter des Avatars musste indessen zurückbleiben, um den Hauch des Lebens jenseits des Linientors aufzuhalten. Die überlebenden Etapakni wurden später als Etapeca und Gründer von Ixtamactan (s. *Die Welt*, S. 189f), der legendären Stadt der Erdmeister von Nahuatlan.

Über tausend Jahre später wurden die Zwerge Kuz Alhadurs unter König **Darnok dem Ehernen** um 180 vL endgültig vom EIS überwunden: Sie mussten ihre Stadt und auch die alte Festung Kibiz Saudargrim verlassen, gingen aber in dem Bewusstsein, dass niemand mehr das Linientor benutzen konnte und Hakhaba noch immer sicher gebannt war. Damit dies so bleiben würde, beschlossen sie, die Existenz ganz Kuz Alhadurs fortan gegenüber allen, die nicht vom Stamme Darnoks waren, zu „vergessen“ und zu verleugnen. Das gesamte Iweltal wurde damals zum Olmnata erklärt, zum „Keinort“, den es nicht geben sollte und an den man nicht geht.

Zur Geschichte des Seemeisterduells

1543 nL wurde **Alchessamiore** Hoher Seemeister Candranors und erwarb sich durch seine Fürsorge für die Menschen den - inoffiziellen - Ehrentitel Weißer Seemeister. 11 Jahre später geriet er mit dem Freien Seemeister **Malchoeres** aneinander, der plante, eine mächtige Chaosgottheit als Verbündeten der Seemeister zu gewinnen. Der Konflikt weitete sich rasch zu einer Privatfehde aus, in der Alchessamiore aber unterlag. Malchoeres erreichte 1557 nL Nahuatlan und wurde zum einflussreichen Berater der Camasotz-Kultisten,



der Caotxil. Als drei Jahre später der Krieg der Magier ausbrach und Alchessamiore sich keiner der verfeindeten Seemeisterparteien anschließen wollte, wurde er von beiden als Gegner betrachtet und verfolgt. Er rettete sich an Bord seines Schiffes *Candranor* und beschloss, zumindest Malchoeres aufzuhalten und ihm ein für alle Mal das Handwerk zu legen.

Da er nicht genau wusste, wohin sich Malchoeres gewandt hatte, erreichte er erst 1562 nL Nahuatlán. Dort nahm er den Namen Nothunaxacan an, um einerseits seinen Schutzpatron, den Gott Nothuns, und andererseits die Tradition seiner neuen Heimat, Nahuatlán, zu ehren. 1596 nL gelang es Malchoeres und den Caotxil, Camasotz einen direkten Weg nach *Midgard* zu öffnen, der aber statt seiner selbst sieben vampirische Halbgötter entsandte: die **Herren der Sieben** (*Dunkle Mächte*, S. 135). 1599 nL trafen Alchessamiore und Malchoeres endlich in der damaligen Hauptstadt **Cochab-raxtl** aufeinander und entfesselten in ihrem Duell magische Kräfte weit jenseits dessen, was in Nahuatlán für möglich gehalten worden war. Nach sieben Tagen griff der **Herr der Zeit** ein: Er nahm die Kämpfenden und die gesamte Hauptstadt aus der Zeit und bewegte sie in seine neugeschaffene Enklave: den Nordzipfel Nahuatláns. Dort schuf er sich in den kommenden Jahrhunderten sein eigenes Reich: *Das Land, das nicht sein darf*.

Anknüpfung

Nach den Ereignissen in *Was Fürsten wollen haben* die Abenteurer es mit zwei Problemen zu tun, wovon das eine eher magiewissenschaftlich, das andere existenzbedrohend ist: Auf rätselhafte Weise schwebt seit der Zerstörung des Sonnensteins (s. *Die Haut des Bruders*) ein merklich verjüngter und bewusstloser Mizquitotl in einer **blau schimmernden Kugel** liegend in der Luft. Was es damit auf sich hat, interessiert nicht nur die Abenteurer, sondern auch Geltins Hofmagier, Myxxel Ban'Dor. Außerdem wurden durch die Zerstörung des Sonnensteins in weitem Umkreis nahezu alle **Einschränkungen der Vampire** aufgehoben - und eben jene haben ein spürbares Interesse daran, nicht nur die Kugel Mizquitotls in ihre Hand, sondern auch noch die Abenteurer ums **Leben** bringen (von ihren weitergehenden Machtgelüsten einmal gar nicht zu reden). Als dritter möglicher Problemfall ist der Seemeister **Lugalbanus** in Erscheinung und an die Abenteurer herangetreten. Er hat mit ihnen einen lockeren Beistandspakt geschlossen und ihnen ein uraltes Artefakt übergeben, das womöglich der Schlüssel zur Lösung des Vampirproblems (und einiger anderer mehr) sein kann: der *Sehende Schlüssel*, der ein altes Archiv in der verbotenen

und vergessenen Zwergenstadt Kuz Alhadur aufschließen soll. Da die Abenteurer kaum eine andere Möglichkeit sehen und auch von anderer Seite zu einer Expedition nach Kuz Alhadur gedrängt werden, müssen sie das Rätsel des *Sehenden Schlüssels* lösen und sich dann auf die Reise nach Norden in die Belogora begeben, wo angeblich diese uralte Zwergenstadt liegen soll.

Die Suche nach Kuz Alhadur

„Hüte dich vor Versprechen, die du aller Wahrscheinlichkeit nach nicht einhalten kannst.“

- Myxxel Ban'Dor, vier Monate nach der angekündigten Ablieferung eines Manuskripts an die Magierakademie -

Durch die **Machenschaften** des Seemeisters Lugalbanus sind die Abenteurer in den Besitz des *Sehenden Schlüssels* gekommen, eines Artefakts, das in der verloren gegangenen Zwergenstadt Kuz Alhadur die Tore zu den Archiven alten Zwergenwissens öffnen soll. Dort gibt es vielleicht Informationen, die das Rätsel um die blaue Kugel lösen helfen und vor allem Hinweise geben, wie die wachsende Macht der

Vom Umgang mit dem Tod

Dieses Abenteuer versucht, die Spieler zu wahrhaft heldenhaftem Verhalten zu bewegen. Ein Held zu sein, dazu bedarf es mehr als Mut und Magie, mehr als Kraft und Verstand. Es erfordert auch Opferbereitschaft. Das Abenteuer kann es darum mit sich bringen, dass einige Spielerfiguren ihr Leben verlieren - möglichst durch eine wahrlich heldenhafte Tat. Der Spielleiter ist gehalten, heldenhafte Opfer auch als solche zu behandeln. Der Tod einer Spielerfigur sollte nicht umsonst sein, so dass das jeweils angestrebte Ziel auch erreicht wird. Sofern der Betreffende im direkten Zusammenhang mit der Karmodin-Kampagne stirbt, geschieht dabei jedoch etwas Seltsames. Die Leiche des heldenhaft Verstorbenen verschwindet spurlos vor den Augen der Abenteurer, wobei die Anwesenden einen kühlen Hauch und ein leichtes Schaudern fühlen. Warum dies so ist, und was es damit auf sich hat, wird im Folgeband *Das Land, das nicht sein darf* erklärt.



Vampire wieder eingedämmt werden kann - zumindestens hat der Seemeister dies behauptet, und die Abenteurer haben keinen Grund, seine Angaben zu bezweifeln.

Vor Beginn des eigentlichen Abenteuers können sie in Geltin Informationen über Kuz Alhadur sammeln. Den genauen Weg dorthin kennt aber niemand, auch nicht die in der Stadt ansässigen Zwerge. So bleibt den Abenteurern nichts anderes übrig, als das Rätsel des *Sehenden Schlüssels* zu lösen. Sollten sie an einer Stelle stecken bleiben, kann der Spielleiter ihnen durch Myxxel die entscheidenden Hinweise geben, damit die Geschichte weitergehen kann.

Auf Spurensuche in Geltin

In den **Büchersammlungen** der Magiergilde, des Fürsten oder der Zauberer (Myxxel oder Dureg) findet man über Kuz Alhadur heraus, dass eine alte Zwergenstadt in den Belogora so heißt, die vor vielen Jahrtausenden errichtet worden sein soll, lange bevor sich Menschen in diesem Landstrich niederließen. Der Name bezieht sich auf eine außergewöhnlich große und reiche Silberader, die Anlass für Gründung der Siedlung war. Wahrzeichen Kuz Alhadurs war eine auffällige Festung mit dem Turm des Schmiedefeuers (Khaz Kandal, Zornal Eisenhand geweiht) und dem Turm der Sternennacht (Khaz Tauranaktar). Außerdem soll es noch einen geheimnisvollen Nornenturm (Khaz Hakhaba) gegeben haben. Viel mehr ist über Kuz Alhadur nicht mehr bekannt, außer einigen Legenden: So soll eine Gruppe von Menschen, die einen Gott namens Akhialod verehrten und deswegen in den hy-aquilonischen Reichen verfolgt wurden, um die Mitte des zweiten Jahrtausends Zuflucht in Kuz Alhadur gesucht haben und kurz darauf verschwunden sein. Um 200 vL schließlich soll Kuz Alhadur dem EIS anheimgefallen sein. Die Zwerge erklärten die alte Stadt damals zum **Olmnata**, d.h. „Keinort“, den es nicht geben sollte und wo man nicht hingeht.

Fragen die Abenteurer bei in Geltin ansässigen **Zwergen** nach, was angesichts der Suchexpedition nach einer Zwergenstadt naheliegend ist, können sie je nach Vorgehen keine, eine oder mehrere der folgenden Informationen erhalten. Voraussetzung für zutreffende Informationen ist, dass die Abenteurer sich als vertrauenswürdig ausweisen können, z.B. durch ihre Taten, ihre zwergische Herkunft oder durch Mahalschmuck (s. unten). Andernfalls versuchen die meisten Zwerge sogar, die Menschen absichtlich in die Irre zu führen, fort von Kuz Alhadur, das sie als Olmnata ehren. In diesem Fall erinnern sich die Gefragten „ganz plötzlich“

Die Boten der Zeit

Die ersten drei Boten der Zeit wurden bereits in *Was Fürsten wollen* bestimmt. Da vor allem der dritte von ihnen für den Ablauf des Abenteuers wichtig ist, werden sie nochmals kurz vorgestellt.

Der Erste Bote der Zeit, der Träger des Armreifs:

Ein goldener Armreif, auf dem ein Drache und ein Sonnenadler abgebildet waren, ist mit der Haut des Trägers verschmolzen; die Symbole sind immer noch als rötlich schimmernde Tätowierungen sichtbar. Das einzigartige Artefakt bündelt die Kräfte der Schwarzen Drachin Moirguailen und des Sonnengottes Nahuahauquih. Die Drachenkomponente wurde in Geltin geweckt: Wann immer der Bote einen **Kraftakt** vollbringen muss, gelingt dieser unabhängig vom Würfelergebnis (Misserfolg nur noch bei gewürfelter 100). Insgesamt enthält der Armreif 500 Punkte, von denen er seinem Träger jeweils so viele spendiert, wie dieser benötigt, um seinen PW:St/10 zu schaffen. Bei St61 und einer gewürfelten 49 werden also z.B. 43 Punkte verbraucht. Einmal eingesetzte Punkte sind verloren und werden vom Armreif nicht regeneriert. Die Wirkung der göttlichen Komponente wird erst offensichtlich, wenn die Gefährten sich dem Sonnenstein nähern.

Der Zweite Bote der Zeit, der Träger von Blut und Seele:

Der Bote ist mit dem Flammenauge Arkadjol wie nach einem kritischen Erfolg beim Zauber *Blutsbrüderschaft* stiften verbunden. Außerdem erhält er +4 auf seine WW:Resistenz gegen die Zauberkünste von Vampiren oder Werwesen.

Der Dritte Bote der Zeit, der Träger des Seemeisterauges:

Der Bote ist quasi ein „menschlicher Vertrauter“ von Lugalbanus. Er vermag jederzeit wie bei *Freundesauge* durch die Augen des Betreffenden zu sehen. Außerdem kann der Seemeister versuchen, die Handlungen seines Vertrauten aus der Ferne ein wenig zu beeinflussen, ohne dass ihn dies an seinen sonstigen Handlungen hindern würde. Lugalbanus muss dazu ein EW:Zaubern (mit Fertigkeitswert +24) gelingen, wobei die Hälfte des Grads des Vertrauten als Abzug angerechnet wird; dem Boten steht kein WW zu. Der Seemeister hat allerdings jeweils nur einen Versuch. Außerdem hat Lugalbanus die Möglichkeit, sich an den Aufenthaltsort seines Vertrauten zu versetzen.

Der Vierte und Fünfte Bote der Zeit werden im Laufe dieses Abenteuers erwählt.



Mahalschmuck

Mahalschmuck besteht aus geweihtem Kupfer und stellt das Symbol Mahals, des Schöpfergottes der Zwerge, dar. Er darf normalerweise nur von hochrangigen Zwergen getragen werden, aber sie können ihn an Nichtzwerge verleihen, damit diese sich als Freunde des Zwergenvolks ausweisen können. In jedem Fall kann man ihnen vertrauen, da das Kupfer von echtem Mahalschmuck sich grün verfärbt, wenn sein Träger Zwergen feindlich gesonnen ist oder sie anlügt. Außerdem leuchtet der Schmuck auf, wenn er in die Nähe eines Mahal heiligen Ortes oder Gegenstands oder von einem seiner Priester in die Hand genommen wird, wodurch die Echtheit des Schmuckes bewiesen werden kann.

wieder an alte zwergische Legenden vom „Ort der Silberpfade“, in denen von der Lage Kuz Alhadurs, die Rede ist; das Dumme dabei ist: Der Ort liegt so ziemlich überall, nur nicht im Iweltal.

Vermutlich wenden sich die Abenteurer an **Dvarker**, den Gesandten des Zwergenkingreichs unter den Belogora, den sie bereits von den Ereignissen in *Was Fürsten wollten* her kennen. Haben sie einen schlechten Eindruck bei ihm hinterlassen, lässt er sie einfach stehen. Haben sie sich dagegen nicht als Memmen, sondern als Helden präsentiert, dem Großfürsten bzw. dessen Bruder geholfen und nicht allzu geschwollen daher geschwätzt, redet auch er Klartext über das Problem, mit Zwergen über Kuz Alhadur zu sprechen. Einen fremden Zwerg von der Aufrichtigkeit seines Herzens zu überzeugen, wenn es um Kuz Alhadur geht, dazu gibt es nur ein Mittel: **Mahalschmuck**. Dvarker kramt aus einer Tasche am Gürtel seiner öglänzenden Lederrüstung ein kleines Mahalschmuckstück hervor und überreicht es brummig einem der Abenteurer. Auf Nachfrage erklärt er, was es damit auf sich hat sowie die Bedeutung des Begriffes **Olmnata**, der Zwerge daran hindert, mit Fremden ernsthaft und wahrhaftig über Kuz Alhadur zu reden:

„Kuz Alhadur bedeutet in eurer Sprache Ort der Silberpfade. Es lag in den Weißen Bergen, und zwar dort, wo sich heute das Iweltal befindet, in unserer Sprache Kuruz Kalstazan, Wo der Schatten gebunden ist. Aber niemand geht mehr dorthin, dieser Ort ist seit langer Zeit Olmnata. Dies ist ein Wort der alten Zwergensprache. Wörtlich heißt es „Keinort“ (wie Kenner der Zwergensprache auch von allein feststellen können), aber seine wahre Bedeu-

tung lässt sich in die menschliche oder elfische Gedankenwelt nur schwer übersetzen. Am ehesten bedeutet es „tabu“, „geheiligt“, „verboten“, „getilgt“, „verzerrt“, aber auch „zuallererst“, und das alles zugleich.“ Mehr kann und will Dvarker nicht sagen, nur einen Rat kann er noch geben: „Traut niemals einem Menschen. Na ja, den meisten zumindest. Hitze und Hammer!“

Wollen die Abenteurer den Mahalschmuck später an Dvarker zurückgeben, meint er nur, sie sollten ihn einstweilen behalten. Wer weiß, für was er noch gut sein wird, und sie hätten ihn sich mit Gewissheit verdient ...

Zwerge, deren Vertrauen die Abenteurer gewonnen haben, können ihnen Teile der Geschichte Kuz Alhadurs berichten, so wie sie überliefert ist:

- „Wir haben bisher Glück gehabt, obwohl auch wir wohl dereinst dem Schatten der uralten Zeiten nicht entgehen werden. Wenn ihr wirklich von uns hören wollt, dann werde ich euch gern berichten. Doch unterbrecht mich, wenn ihr müde seid! Die Zungen unseres Volkes stehen nicht still, wenn sie von ihren eigenen Werken berichten, heißt es.“
- „Das Iweltal ist ein großes Tal zwischen den Gipfeln des Weißen Gebirges. Und Kuz Alhadur ist dort von einem Kranz steiler Felsen wie von einer Mauer umschlossen, und in der Mitte steht ein Turm aus Stein, umgeben von nimmer schmelzendem Eis, genannt Khaz Hakhaba, der Nornenturm. Und er ist nicht von den Zwergen erbaut worden, sondern vor langer Zeit von anderen; und er ist sehr hoch und hat viele Geheimnisse; aber er sieht nicht aus wie eine Festung. - Nein, ich war noch nicht dort, und ich kann auch nicht sagen, wo genau das Iweltal liegt.“
- „Auch Elfen sollen in Kuz Alhadur gewohnt haben, ja ja. Auf einem der Hügel soll gar ein Elfenbaum gestanden haben als Symbol der Freundschaft zwischen den Völkern. Ach, das waren glücklichere Tage, damals.“
- „Ihr wisst nicht, was euch erwartet! Nach Kuz Alhadur zu gehen würde bedeuten, dass ihr in eine Falle geht wie wir Zwerge vor Tausenden von Jahren, und das wäre kaum besser, als an die Tore der finsternen Mächte selbst zu klopfen. Der Name Kuz Alhadur ist heutzutage unheilvoll“, meint ein junger Zwerg, keine 100 Jahre mag er zählen. Ein alter Zwerg, sicherlich 400 Jahre alt, wirft ihm einen scharfen Blick zu, und der Jüngere senkt verlegen den Blick. „Du redst von etwas, wovon du nichts verstehst. Es könnte sein, dass Zwerge dort sind und ihr Varos Steinmalmer oder Thror