

GRIMMHALL

Der Silberdorn von Grimmhall

Ein Spielbuch-Abenteuer für einen Spieler



REGELN

SO WIRD GELESEN

Du liest einen Abschnitt und wählst am Ende, wie es weitergeht. Jede Wahl führt in einen anderen Abschnitt. Manche Wege stehen dir nur offen, wenn du das Richtige bei dir trägst oder das Richtige weißt.

DIE WERTE

- **GESCHICKLICHKEIT** — Kampfkunst und Körperbeherrschung. Fällt nur selten, steigt fast nie.
- **AUSDAUER** — Lebenskraft. Erreicht sie null, ist das Abenteuer vorbei.
- **GLÜCK** — Wie gnädig dir der Berg gesonnen ist. Jede Glücksprobe verbraucht einen Punkt, ob sie gelingt oder nicht.

PROBEN

Bei einer Probe würfelst du zwei Würfel. Ist die Summe **kleiner oder gleich** dem geprüften Wert, gelingt sie.

KAMPF

Jede Runde würfelt ihr beide zwei Würfel und zählt eure GESCHICKLICHKEIT dazu — das ist die **Angriffsstärke**. Wer höher liegt, trifft: Der Getroffene verliert **2 AUSDAUER**. Gleichstand bedeutet, dass die Klingen sich kreuzen und nichts geschieht.

VERPFLEGUNG

Eine Ration Proviant gibt dir **4 AUSDAUER** zurück, auch mitten im Kampf. Mehr als deinen Höchstwert kannst du nie erreichen.

ANFANG UND ENDE

Beginne bei Abschnitt **1** und folge von dort den Verweisen. Die Abschnitte sind absichtlich durcheinander nummeriert; blättere nicht weiter, als du musst.

Sinkt deine AUSDAUER auf null, ist das Abenteuer vorbei — schlage dann hinten die Seite mit der Überschrift »DEIN ABENTEUER IST VORBEI« auf.

Trage alles auf dem Abenteuerbogen auf der nächsten Seite ein. Kopiere ihn, bevor du anfängst; du wirst ihn mehr als einmal brauchen.

GEGENSTÄNDE, DIE DU FINDEN KANNST

Trank der Zähigkeit — Eine klare Flüssigkeit in einer Phiole. Stellt 6 Punkte AUSDAUER wieder her — auch mitten im Kampf.

Herzsteinpilze — Dunkelrote Zwergenpilze. Roh gegessen geben sie 4 Punkte AUSDAUER zurück.

Silberamulett — Kalt und schwer. Gegen Untote zählt deine ANGRIFFSSTÄRKE um 1 höher.

Steinwächter-Laterne — Messing, bernsteinfarbenes Fett, ruhiges weißes Licht. Zeigt, was im Dunkeln nicht da ist.

Runenschlüssel — Ein Barren mit eingelassenen Runen. Passt in die Schlösser der Tiefen.

Zwergenklinge — Blaugrauer Zwergentahl, nie ausgeliefert. Erhöht dein GESCHICK um 1.

Zwergenkrone — Ein Reif aus rotem Gold mit acht Zacken. Für einen breiteren Kopf als deinen.

Silberdorn — Schmal wie ein Ährenhalm und hell wie nichts sonst hier unten. Erhöht dein GESCHICK um 2.

ABENTEUERBOGEN

Zum Kopieren. Bleistift empfohlen.

GESCHICKLICHKEIT _____ Anfangswert _____

1W6+6

AUSDAUER _____ Anfangswert _____

2W6+12

GLÜCK _____ Anfangswert _____

1W6+6

GOLD _____

PROVIANT _____

GEPÄCK

WAS DU WEISST

WÜRFELTABELLE

Für Leser ohne Würfel zur Hand. Schließe die Augen, tippe mit dem Finger auf die Tafel und lies die Zahl unter der Fingerspitze; für 2W6 nimm zwei benachbarte Zahlen. Setze das Tippen an einer anderen Stelle fort, sonst würfelst du immer dasselbe.

1	4	6	3	6	2	6	6	2	6	3	1	4	3	1	5
2	4	5	1	5	1	2	2	1	2	2	2	6	1	4	5
1	2	3	6	6	2	2	4	1	1	6	5	6	5	3	4
3	1	1	3	3	3	1	6	1	4	1	1	6	1	2	5
5	4	6	4	4	4	6	3	6	4	2	4	1	1	6	5
4	5	1	1	3	5	3	4	5	2	3	4	3	2	4	2
5	4	5	2	5	3	6	1	3	5	5	2	6	4	2	2
1	6	3	4	3	2	4	4	5	1	5	6	6	5	5	3
6	2	3	1	3	1	3	1	5	4	6	2	5	6	3	1
3	2	2	4	4	2	4	6	5	2	3	1	4	2	5	1
6	1	1	5	4	6	5	5	6	6	5	6	1	6	6	3
3	1	2	3	6	5	5	2	6	3	6	1	1	5	6	6
4	5	2	3	6	1	1	2	3	3	3	3	1	1	2	4
4	2	2	6	3	4	4	5	4	5	1	6	4	3	4	4
6	5	3	2	5	1	2	2	6	1	3	5	5	4	1	6
6	5	5	3	3	6	6	6	6	2	3	5	5	1	3	6
4	1	6	1	4	2	4	1	6	3	6	3	2	5	2	4
5	4	4	6	1	2	2	5	3	1	4	4	5	4	3	1
1	3	3	1	3	3	2	6	3	4	6	2	1	3	1	2
2	5	2	2	4	3	1	1	3	2	1	5	1	3	6	2

GEFALLEN

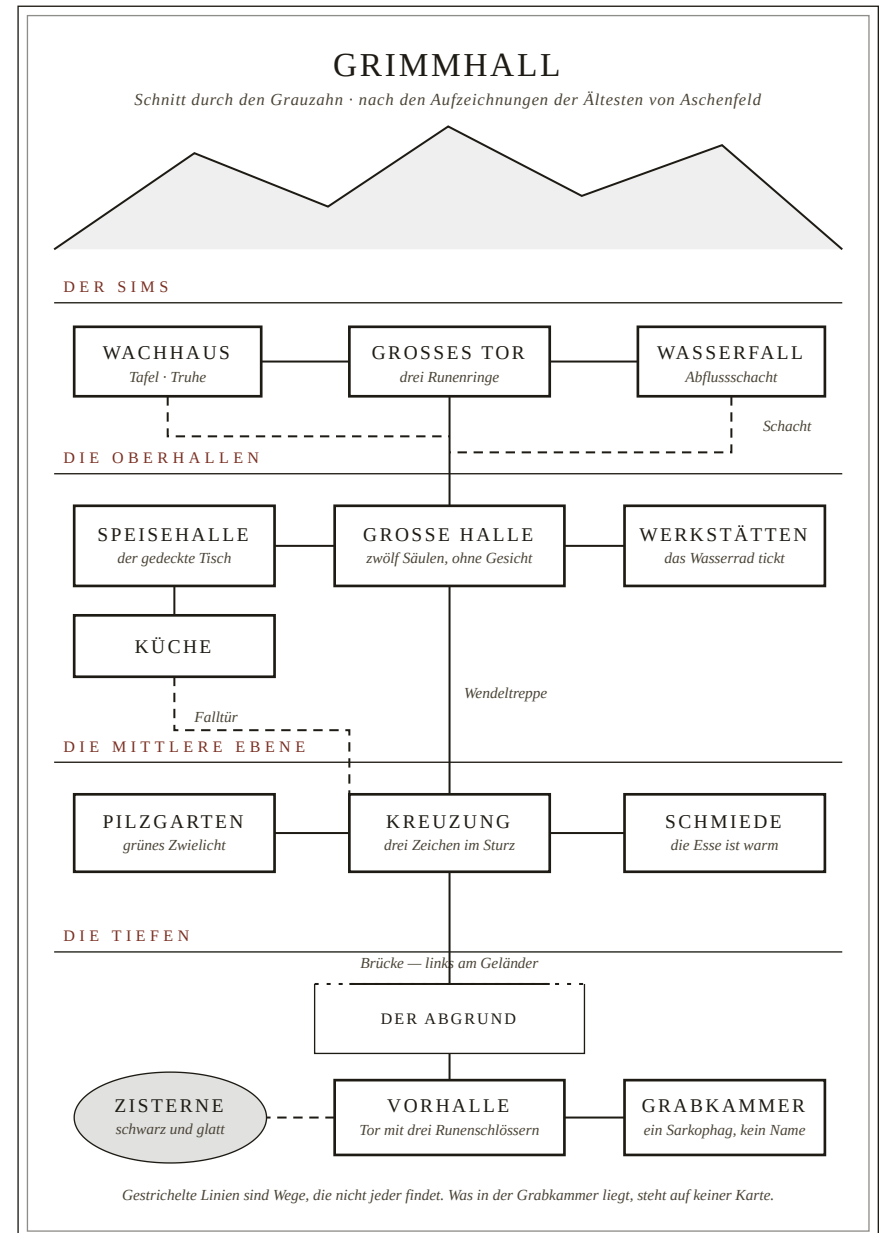
DEIN ABENTEUER IST VORBEI

Deine AUSDAUER ist auf null gesunken.

Der Grauzahn nimmt sich, was ihm zufällt, und er hat Zeit. In Aschenfeld warten sie den Winter über, und im Frühjahr steigt ein anderer den Pfad hinauf und findet, was von dir geblieben ist — falls überhaupt jemand so weit kommt.

Hier endet dein Abenteuer.

Ein anderer Weg, ein anderer Wurf — vielleicht ein anderes Ende.



— 1 —

Seit zwei Wintern kommen die Karren aus den Bergdörfern nicht mehr herunter. Wer hinaufsteigt, kehrt nicht zurück — oder kehrt zurück mit grauer Haut und leeren Augen. Die Ältesten von Aschenfeld nennen den Grund beim Namen, aber nur im Flüsterton: Grimmhall.

Vor zweihundert Jahren war es die stolzeste Zwergenfestung des Nordens. Heute liegt sie tot im Leib des Grauzahns, und aus ihren Toren sickert etwas heraus, das die Höfe ausdörft und die Brunnen bitter macht. In ihren Hallen aber liegt der Silberdorn — jene Klinge, die geschmiedet wurde, um zu töten, was bereits gestorben ist.

Du hast den Beutel der Ältesten genommen und bist den Pfad hinaufgestiegen. Nun steht die Sonne tief und färbt den Fels rostrot. Vor dir öffnet sich ein Sims. Links kauert die Ruine eines Wachhauses an der Wand. Geradeaus führt der alte Prozessionsweg zum Großen Tor. Rechts, wo Wasser über die Kante stürzt, erkennst du einen schmalen Steig.

Das verfallene Wachhaus durchsuchen **48**
Dem Prozessionsweg zum Großen Tor folgen **2**
Den Steig am Wasserfall nehmen **43**

— 2 —

Das Große Tor von Grimmhall ist zwei Mannslängen hoch und in den Fels selbst geschlagen. Kein Rost, kein Riss — die Zwerge bauten für die Ewigkeit, und die Ewigkeit hat bisher nachgegeben. In der Mitte, wo bei anderen Türen ein Griff säße, sitzt eine Scheibe aus dunklem Metall mit drei ineinandergreifenden Runenringen.

Es riecht nach kaltem Stein und, ganz schwach darunter, nach etwas Süßlichem.

Die Runenringe deuten und stellen **14**
 *nur wenn du **WISSEN** notiert hast*
Das Tor mit Gewalt aufstemmen **7**

Du gehst geduckt, ein Fuß vor den anderen, und klopfst jede Bohle ab, bevor du sie belastest. Der Abgrund atmet warm gegen deine linke Wange.

Würfle 2W6. Ist die Summe kleiner oder gleich deiner GLÜCK, lies **29**. Andernfalls lies **38**. Ziehe anschließend **einen** Punkt GLÜCK ab, gleich wie es ausging.

— 53 —

Du stößt zu, bevor er die Hände senken kann. Der Silberdorn geht durch den Brustkorb wie durch nasses Holz, und zum ersten Mal seit zweihundert Jahren macht Thurin Eisenbart ein Geräusch.

Dann schließt sich seine Hand um die Klinge und zieht dich näher.

THURIN EISENBART
GESCHICKLICHKEIT 11 AUSDAUER 18

Besiegst du Thurin Eisenbart, lies **39**.

Du drückst das Tor gerade weit genug auf, um dich hindurchzuschieben.

Weiter 24

— 50 —

Das Tor steht offen, und dahinter liegt die Grabkammer der Könige von Grimmhall.

Sie ist kleiner, als du dachtest. In der Mitte steht ein einzelner Sarkophag aus grauem Stein, ohne Zierrat, ohne Namen. Ringsum an den Wänden stapelt sich der Hort: Barren, Ketten, Becher, achtlos hingeschüttet, als hätte jemand am Ende schnell aufräumen müssen.

Auf dem Deckel des Sarkophags aber liegt eine Klinge, so schmal wie ein Ährenhalm und so hell, dass sie in dieser Kammer das einzige ist, was Licht macht. Der Silberdorn.

Erst den Hort plündern 5
*nur wenn du **GEPLÜNDERT** nicht notiert hast*

Den Silberdorn nehmen 19

— 51 —

Am fünften Platz findest du eine Ledertasche, luftdicht verschnürt: darin Hartbrot und getrocknetes Fleisch, von der trockenen Bergluft konserviert. Am neunten steckt eine Phiole in einem Halter am Gürtel; die Flüssigkeit darin ist noch klar. Sonst rührt sich nichts, und du gehst weiter, ohne dich umzudrehen.

Notiere 2 Proviant.

*Trage in dein Gepäck ein: **Trank der Zähigkeit.***

Lies weiter bei 12.

— 52 —

Zurück und den Steig am Wasserfall nehmen 43

— 3 —

Du kletterst zügig und findest mit den Füßen sicher jede Sprosse. Nach zwanzig Klaftern flacht der Schacht ab.

In einer Nische hat jemand eine Laterne abgestellt und ist nie zurückgekommen — eine schwere Zwergenlaterne aus Messing mit einer Kammer voll bernsteinfarbenem Fett, das nicht ranzig geworden ist. Als du den Docht anschlägst, brennt sie mit einem ruhigen, weißen Licht, das den Kalk zum Leuchten bringt.

*Trage in dein Gepäck ein: **Steinwächter-Laterne.***

Weiter in den Berg 24

— 4 —

Die Vorhalle der Krypta ist niedrig, schwarz poliert und vollkommen leer — bis auf das Tor am anderen Ende. Es trägt drei Runenschlösser und keine Klinke.

Rechts daneben, halb hinter einer Säule, führt ein schmaler Seitengang abwärts, und aus ihm kommt der Geruch von stehendem Wasser.

Den Runenschlüssel benutzen 50
*nur mit **Runenschlüssel** im Gepäck*

Die Schlösser deuten und von Hand stellen 50
*nur wenn du **WISSEN** notiert hast*

Dem Seitengang zum Wasser folgen 6
*nur wenn du **GETAUCHT** nicht notiert hast*

Das Tor aufbrechen 17

— 5 —

Gold ist Gold, und der Weg zurück ins Tal ist weit. Du füllst den Beutel, bis die Naht spannt.

Erst als du dich aufrichdest, merkst du, dass es in der Kammer kälter geworden ist. Und dass der Deckel des Sarkophags nicht mehr ganz so liegt wie vorhin.

Notiere **40** Gold.

Notiere das Schlüsselwort **GEPLÜNDERT**.

Ziehe **1** Punkte von deiner GLÜCK ab.

Den Silberdorn nehmen **19**

— 6 —

Der Seitengang endet in der alten Zisterne. Das Wasser steht schwarz und vollkommen glatt bis knapp unter die Decke des Gewölbes; nur an dieser Seite ist noch eine Handbreit Luft.

Du denkst an die zweite Inschrift im Wachhaus — oder, wenn du sie nie gelesen hast, einfach daran, dass Zisternen in Festungen selten leer sind. Wer hier hineingreifen will, muss ganz hinein.

Du legst ab, was dich zieht, und tauchst.

Notiere das Schlüsselwort **GETAUCHT**.

Würfle 2W6. Ist die Summe kleiner oder gleich deiner GLÜCK, lies **30**. Andernfalls lies **23**. Ziehe anschließend **einen** Punkt GLÜCK ab, gleich wie es ausging.

— 7 —

Du keilst dein Brecheisen in den Spalt und wirfst dein ganzes Gewicht dagegen. Der Stein ächzt.

Würfle 2W6. Ist die Summe kleiner oder gleich deiner GESCHICKLICHKEIT, lies **49**. Andernfalls lies **8**.

— 8 —

Das Tor gibt nach — und zwar auf einmal und vollständig. Der Flügel schlägt gegen die Innenwand, und der Klang rollt in die Hallen

Zwischen den Werkbänken bewegt sich etwas. Es ist klein, es trägt eine viel zu große Lederschürze, und es hat dich eindeutig zuerst gesehen — denn es steht vollkommen still und hält einen Meißel wie einen Dolch. Ein Gnom, grau im Gesicht vor Angst oder vor Staub.

Die Waffe senken und ihn ansprechen **40**

Angreifen, bevor er schreit **28**

— 47 —

Du hältst dich links, eine Hand am Geländer, und spürst unter den Sohlen den Träger, der dort tatsächlich noch durchläuft. In der Mitte, zwei Schritt neben dir, liegen die Bohlen lose auf — auf gar nichts.

Drüben angekommen siehst du dich um. Die Vorhalle der Krypta ist niedrig und schwarz poliert.

Weiter **4**

— 48 —

Vom Dach des Wachhauses ist nur ein Kranz geborstener Balken geblieben; Moos hat den Rest genommen. Auf dem Boden liegen Scherben, ein zersprungener Helm, das Bein eines Hockers.

Zwei Dinge stechen hervor. An der Rückwand steht eine steinerne Tafel, in die tief und sorgfältig Zeichen geschlagen wurden. Und unter dem eingestürzten Regal liegt, halb verborgen, eine eisenbeschlagene Truhe auf der Seite.

Die Steintafel lesen **9**

Die Truhe öffnen **10**

Weiter zum Großen Tor **2**

— 49 —

Der Riegel gibt mit einem einzigen, satten Knacken nach — nicht lauter, als wenn im Wald ein Ast bricht. Du hältst den Atem an und lauschst. Nichts. Nur der Wind hinter dir.

Hinter dir schließt sich die Hand um nichts. Thurin Eisenbart folgt dir nicht über die Schwelle der Grabkammer; was ihn hält, ist älter als sein Zorn. Du hörst ihn hinter dir stehen bleiben, und dann hörst du zweihundert Jahre lang gar nichts mehr, den ganzen Weg hinauf.

Du kommst mit dem Leben davon und mit dem, was du in den Taschen hast. In Aschenfeld hören sie dir zu, nicken, geben dir zu essen. Niemand sagt ein Wort. Am nächsten Morgen packen die ersten Familien.

Der Grauzahn steht noch, und in ihm steht Grimmhall, und in Grimmhall liegt eine schmale helle Klinge auf dem Boden neben einem offenen Sarg und wartet auf jemand anderen.

ENDE DES ABENTEUERS

DU HAST ÜBERLEBT

Du bist herausgekommen — aber ohne den Silberdorn. Das Tal wird ohne ihn nicht bestehen.

— 45 —

Der Golem setzt sich in Bewegung, als hätte er nur darauf gewartet, gefragt zu werden. Die erste Faust kommt langsam. Die zweite nicht.

EISENGOLEM

GESCHICKLICHKEIT 9 AUSDAUER 11

Besiegst du Eisengolem, lies **15**. Du kannst den Kampf abbrechen: Ziehe **3** Punkte AUSDAUER ab und lies **34**.

— 46 —

Der Westgang endet in den Werkstätten. Das Ticken kommt von einem Wasserrad, das noch immer von einem Rinnsal getrieben wird und eine Welle dreht, an der seit zweihundert Jahren nichts mehr hängt.

hinein wie ein Fass eine Treppe hinunter, tiefer und tiefer, bis er irgendwo im Berg verschluckt wird.

Drei Herzschräge Stille. Dann Füße auf Stein. Aus dem Dunkel löst sich eine gedrungene Gestalt mit zu langen Armen und einem Zwergenbeil, das sie mit beiden Händen halten muss.

HÖHLENGOBLIN

GESCHICKLICHKEIT 5 AUSDAUER 5

Besiegst du Höhlengoblin, lies **24**. Du kannst den Kampf abbrechen: Ziehe **2** Punkte AUSDAUER ab und lies **43**.

— 9 —

Du kratzt das Moos aus den Rillen. Die Zeichen sind Zwergenrunen, gut lesbar für den, der sie einmal gelernt hat:

»HIER WACHT DAS VOLK THURINS EISENBART. WER OHNE KRONE KOMMT, KOMME OHNE ZORN. WER MIT KRONE KOMMT, KOMME ALS KÖNIG.«

Darunter, in kleinerer, hastigerer Schrift, offenbar viel später geschlagen: »Er hat die Krone in die Zisterne geworfen und sich selbst in den Sarg gelegt. Er wollte nicht König sein, als der Fluch kam. Nun ist er beides: König und Fluch.«

Du prägst dir den Namen ein. Namen haben Gewicht bei den Toten.

*Notiere das Schlüsselwort **WISSEN**.*

Die Truhe öffnen **10**
*nur wenn du **TRUHE** nicht notiert hast*

Weiter zum Großen Tor **2**

— 10 —

Du wälzt die Truhe herum. Das Schloss ist längst durchgerostet, der Deckel gibt schon bei leichtem Druck nach — zu leicht, findest du,

und in genau diesem Augenblick siehst du den dünnen Draht, der sich unter dem Beschlag spannt.

Deine Hand ist bereits am Deckel.

Notiere das Schlüsselwort **TRUEHE**.

Würfle 2W6. Ist die Summe kleiner oder gleich deiner GLÜCK, lies **41**. Andernfalls lies **33**. Ziehe anschließend **einen** Punkt GLÜCK ab, gleich wie es ausging.

— 11 —

Du wischst die Klinge im Moos ab und siehst dich in Ruhe um.

An der hinteren Terrasse wachsen die Hüte, die die Zwerge »Herzsteine« nannten: klein, fest, dunkelrot, mit einem weißen Ring am Stiel. Sie sind an dieser Stelle sauber in Reihen gesetzt, und die Reihen halten sich bis heute. Du schneidest, so viele du tragen kannst.

Trage in dein Gepäck ein: **Herzsteinpilze**.

Notiere **1** Proviant.

Zurück zur Kreuzung **34**

— 12 —

Die Küche ist ein Gewölbe voller kalter Herde und eiserner Haken, an denen nichts mehr hängt. In der Ecke steht ein Fass mit eingesalzenem Fleisch, das erstaunlich gut gehalten hat — du füllst deinen Beutel auf.

Unter dem Bodenrost, den du beiseiteziehst, führt eine schmale Treppe hinunter zu den Vorratskellern und, wenn die Zwerge bauten wie überall, von dort tiefer.

Notiere **1** Proviant.

Die Treppe unter dem Rost hinabsteigen **34**

Zurück in die Große Halle **24**

»ohne Zorn.«

Das Licht in den Augenhöhlen geht aus. Was auf dem Boden liegen bleibt, ist ein toter Zwerg mit einer Krone, und das ist erheblich weniger, als vorher dort stand. Gleichzeitig hörst du überall in Grimmhall ein Geräusch wie tausend Menschen, die sich hinsetzen.

Du nimmst den Silberdorn und gehst hinaus. Auf dem Weg durch die Große Halle kommt dir niemand entgegen und wird es nie wieder.

Im Tal wird der Silberdorn gebraucht — aber weniger, als die Ältesten dachten. Was aus Grimmhall in die Höfe sickerte, hat aufgehört zu sickern. Die Brunnen brauchen zwei Jahre, dann sind sie wieder süß. Zwei Jahre später kommen die ersten Karren wieder herunter, und auf einem davon sitzt du.

ENDE DES ABENTEUERS

DER KÖNIG UNTER DEM GRAUZAHN

Das beste aller Enden. Du hast Grimmhall nicht bezwungen, sondern befriedet — und den Silberdorn dazu.

— 43 —

Der Steig führt hinter den Wasserfall. Dahinter, wo niemand ihn vom Tal aus sehen kann, öffnet sich ein rechteckiger Schacht im Fels: der alte Abfluss der Feste, mannshoch, von Kalk überzogen. Aus ihm strömt Luft, die deutlich wärmer ist als der Abend.

Der Schacht steigt steil an. Die Wände sind glatt, aber in regelmäßigen Abständen sitzen eiserne Sprossen — die meisten noch fest.

Würfle 2W6. Ist die Summe kleiner oder gleich deiner GESCHICKLICHKEIT, lies **3**. Andernfalls lies **37**.

— 44 —

Du lässt den Silberdorn fallen, wo du stehst, und rennst.

Zum Abschied drückt er dir einen Barren mit eingelassenen Runen in die Hand. »Aus der Schmiede. Passt in die Schlösser hier unten. Mir nützt er nichts, ich geh nicht tiefer.«

*Notiere das Schlüsselwort **FREUND**.*

*Trage in dein Gepäck ein: **Runenschlüssel**.*

Zurück in die Große Halle 24

— 41 —

Du reißt die Hand zurück. Eine Nadel schnellst aus dem Beschlag, verfehlt dich um Fingerbreite und bleibt zitternd in der Luft stehen, überzogen mit einem schwarzen, harzigen Belag.

In der Truhe liegen acht Goldstücke in einem verrotteten Beutel und, in Wachstuch geschlagen, ein Amulett aus mattem Silber. Es ist kalt und bleibt kalt, auch in deiner Faust.

*Notiere **8 Gold**.*

*Trage in dein Gepäck ein: **Silberamulett**.*

Die Steintafel lesen 9
nur wenn du **WISSEN** nicht notiert hast

Weiter zum Großen Tor 2

— 42 —

Du gehst auf ein Knie, legst den Silberdorn vor dich auf den Stein und hältst den Reif aus rotem Gold mit beiden Händen hoch, so wie man einem König etwas reicht, das ihm gehört.

Thurin Eisenbart bleibt stehen.

Er sieht sehr lange auf die Krone. Dann nimmt er sie — vorsichtig, mit zwei Fingern, als wäre sie zerbrechlich und nicht er — und setzt sie sich auf. Sie passt. Natürlich passt sie.

»Ohne Krone«, sagt eine Stimme, die aus dem Berg selbst zu kommen scheint und die zweihundert Jahre lang nichts gesagt hat,

— 13 —

Du fasst dir ein Herz und gehst die Reihe ab. Gürtel, Beutel, Schnallen. Der Staub steigt auf und legt sich dir auf die Zunge.

Würfle 2W6. Ist die Summe kleiner oder gleich deiner GLÜCK, lies **51**. Andernfalls lies **27**. Ziehe anschließend **einen** Punkt GLÜCK ab, gleich wie es ausging.

— 14 —

»Ohne Krone, ohne Zorn«, murmelst du und drehst den äußeren Ring, bis die Rune für den Gast nach oben zeigt. Den zweiten stellst du auf die leere Hand, den dritten auf den gesenkten Blick.

Etwas im Fels macht ein Geräusch wie ein tiefes, zufriedenes Ausatmen. Das Tor schwingt eine Handbreit auf — lautlos, nach zweihundert Jahren. Du schlüpfst hindurch, und niemand in Grimmhall weiß, dass du gekommen bist.

Weiter 24

— 15 —

Du wiegst die Klinge in der Hand. Sie ist kürzer, als du gewohnt bist, und liegt trotzdem, als wäre sie für dich gemacht. Was an deinem Gürtel hing, lässt du auf dem Amboss zurück — ein Tausch, den die Schmiede vermutlich billigt.

*Trage in dein Gepäck ein: **Zwergenklinge**.*

*Deine GESCHICKLICHKEIT steigt dauerhaft um **1** — auch dein Anfangswert.*

Zurück zur Kreuzung 34

— 16 —

Der Pilzgarten war einmal die Speisekammer der Feste: terrassierte Beete, Rinnen für das Sickerwasser, alles ordentlich angelegt.

Zweihundert Jahre ohne Gärtner haben daraus einen Wald gemacht. Hüte in Hühthöhe, manche blass leuchtend, sodass der Saal in ein grünliches Zwielight getaucht ist.

Du bist drei Schritte hineingegangen, als du merkst, dass die Fäden zwischen den Stielen keine Fäden sind. Über dir löst sich etwas von der Decke und landet mit einem trockenen Geräusch hinter dir.

HÖHLENSPINNE

GESCHICKLICHKEIT 7 AUSDAUER 5

Besiegst du Höhlenspinne, lies **11**. Du kannst den Kampf abbrechen: Ziehe **2** Punkte AUSDAUER ab und lies **34**.

— 17 —

Du setzt das Brecheisen an, wo die Angeln sein müssten, und arbeitest, bis dir der Schweiß in die Augen läuft. Das Tor gibt nach — und die ganze Vorhalle nimmt es zur Kenntnis.

Aus dem Spalt kommt zuerst der Geruch. Dann kommt das, was den Geruch macht: lang, grau, auf allen vieren und schneller, als etwas mit so wenig Fleisch sein sollte.

GHUL-GRABWÄCHTER

GESCHICKLICHKEIT 8 AUSDAUER 8

Besiegst du Ghul-Grabwächter, lies **50**.

— 18 —

Der Stollen mit der Linie endet nach dreißig Schritt im Nichts: Der Boden bricht ab, und dahinter ist ein Abgrund, dessen Grund kein Licht erreicht. Es zieht warm von unten herauf.

Eine Brücke aus Stein und Bohlen führt hinüber, dreißig Schritt weit. Sie sieht solide aus, und zwar über die ganze Breite.

Das Licht in den Augenhöhlen erlischt langsam, fast widerwillig.

Du stützt dich auf den Sarkophag und wartest, bis du wieder gehen kannst. Der Silberdorn in deiner Hand ist so hell wie vorher, aber warm ist er nicht mehr.

Der Rückweg ist lang und still. Erst als du unter dem Großen Tor hindurchtrittst und die Nachtluft dich trifft, merkst du, wie kalt es drinnen gewesen ist.

In Aschenfeld schlagen sie dir auf die Schulter und geben dir zu essen und nennen dich beim Namen. Der Silberdorn tut, wozu er geschmiedet wurde: In den nächsten Monaten räumst du damit die Höfe frei, einen nach dem anderen. Es dauert Jahre, bis die Brunnen wieder süß sind. Manche werden es nie.

Manchmal, wenn du nicht schlafen kannst, denkst du daran, dass er gewartet hat, bevor er zuschlug. Und du fragst dich, worauf.

ENDE DES ABENTEUERS

DER SILBERDORN IST DEIN

Ein gutes Ende — errungen mit der Klinge. Aber Grimmhall hätte auch anders enden können.

— 40 —

»Bibs«, sagt der Gnom schließlich, als hätte er den eigenen Namen lange nicht mehr gebraucht. »Bibs Kesselmann. Ich bin durch den Abfluss rein. Wegen der Werkzeuge. Das war vor — « er sieht auf seine Hände, » — vor einer Weile.«

Er redet, während er dir hastig Wasser einschenkt, und redet weiter, während du trinkst. »Runter kommst du über die Treppe, ja. Aber die Brücke über den Abgrund, die nimm nicht in der Mitte. Die Mitte ist weg, nur die Bohlen liegen noch drüber, siehst du nicht im Dunkeln. Ganz links am Geländer, da hält der Träger.«

Eine Sprosse bricht unter deinem Stiefel weg. Du rutschst die halbe Strecke zurück, schlägst mit der Schulter auf und landest in dem Becken am Fuß des Schachts.

Das Wasser ist tiefer, als es aussah — und du bist nicht allein darin. Etwas Langes, Bleiches windet sich aus dem Schlamm und schlägt dir die Beine weg.

Ziehe 2 Punkte von deiner AUSDAUER ab.

RIESENAAL
GESCHICKLICHKEIT 7 AUSDAUER 6

Besiegst du Riesenaal, lies **24**.

— **38** —

Du gehst in der Mitte, wo die Bohlen dicht und eben liegen. Auf halber Strecke gibt der Boden unter dir nach — nicht die Bohlen, sondern das, worauf sie liegen sollten, und das ist seit langem nicht mehr da.

Du bekommst das Geländer zu fassen. Einen Herzschlag lang hängst du über dem warmen Nichts. Dein Beutel nicht: Der reißt ab und fällt, und du hörst ihn nicht aufschlagen.

Mit letzter Kraft ziehst du dich auf den festen Teil und kriechst hinüber.

Ziehe 4 Punkte von deiner AUSDAUER ab.

Streiche einen Gegenstand deiner Wahl aus deinem Gepäck.

Weiter in die Vorhalle der Krypta **4**

— **39** —

Der letzte Schlag trifft ihn dort, wo der Bart die Kehle verdeckt. Thurin Eisenbart bricht in sich zusammen, erst die Knie, dann alles Übrige, und was auf dem Stein liegen bleibt, ist Knochen und Draht und sonst nichts.

Ganz links am Geländer hinübergehen, wie Bibs geraten hat **47**
*nur wenn du **FREUND** notiert hast*

Die Laterne über die Bohlen halten und prüfen, was darunter liegt
..... **47**
*nur mit **Steinwächter-Laterne** im Gepäck*

Vorsichtig tastend hinübergehen **52**

Zurück zur Kreuzung **34**

— **19** —

Der Griff des Silberdorns ist warm.

In dem Augenblick, in dem er deine Hand verlässt, schiebt sich der Deckel des Sarkophags beiseite und fällt krachend auf den Boden.

Was sich aufrichtet, war einmal ein sehr großer Zwerg. Der Bart reicht ihm noch immer bis zum Gürtel, grau und starr wie Draht. In den Augenhöhlen steht ein trübes Licht. Er trägt keine Rüstung und keine Waffe, und er braucht keine: Als er die Hände hebt, hörst du in der ganzen Kammer den Stein knirschen.

Er sieht dich an. Er sieht auf die Klinge in deiner Hand. Und du hast das sehr deutliche Gefühl, dass er wartet.

*Trage in dein Gepäck ein: **Silberdorn**.*

Deine GESCHICKLICHKEIT steigt dauerhaft um 2 — auch dein Anfangswert.

Ihm die Krone darbieten **42**
*nur mit **Zwergenkrone** im Gepäck*

Ihn bei seinem Namen nennen **22**
*nur wenn du **WISSEN** notiert hast*

Angreifen **53**

Den Silberdorn fallen lassen und fliehen **44**

— **20** —

Du erreichst den Amboss von hinten. Als du die Klinge nimmst, dreht der Golem den Kopf — nur den Kopf — und sieht dich an. Dann steht er wieder still. Was auch immer er bewacht, es ist nicht die Klinge.

Lies weiter bei **15**.

— 21 —

Die Wendeltreppe windet sich um einen zentralen Pfeiler in die Tiefe. Nach der achten Umdrehung hörst du auf zu zählen. Die Luft wird wärmer und feuchter, und der graue Staub weicht schwarzem, glänzendem Schimmel.

Auf halber Höhe sind mehrere Stufen weggebrochen. Was übrig ist, sieht tragfähig aus.

Würfle 2W6. Ist die Summe kleiner oder gleich deiner GLÜCK, lies **31**. Andernfalls lies **26**. Ziehe anschließend **einen** Punkt GLÜCK ab, gleich wie es ausging.

— 22 —

»Thurin Eisenbart«, sagst du in die Kammer hinein. »König unter dem Grauzahn.«

Die erhobenen Hände halten inne. Das trübe Licht in den Augenhöhlen flackert — nicht heller, sondern unsicher, wie eine Flamme im Zug. Etwas in ihm sucht nach etwas, das lange nicht gebraucht wurde.

Es dauert nur drei Herzschläge. Dann kommt er wieder auf dich zu, aber er kommt anders.

Ihm die Krone darbieten **42**
nur mit **Zwergenkronen** im Gepäck

Den Augenblick nutzen und angreifen **32**

— 23 —

Die mittlere Ebene ist keine Halle, sondern eine Kreuzung: ein rundes Gewölbe, von dem drei Stollen abgehen, jeder mit einem eingemeißelten Zeichen über dem Sturz.

Über dem ersten wächst ein Pilzhut aus Stein — von dort weht feuchte, erdige Luft. Über dem zweiten ein Hammer; aus dieser Richtung ist es merklich wärmer. Über dem dritten eine einfache waagerechte Linie, und dahinter ist es sehr still und sehr kalt.

Zum Zeichen des Pilzes **16**

Zum Zeichen des Hammers **25**

Zum Zeichen der Linie **18**

— 35 —

Ein Tisch von siebzig Schritt Länge. An ihm sitzen sie noch, das ganze Gefolge — auf den Bänken zusammengesunken, in Rüstungen, die Schultern zu Staub geworden, sodass Brustpanzer und Schädel schief übereinanderliegen. Vor jedem steht ein Becher. Niemand ist aufgestanden. Was auch immer sie geholt hat, hat sie beim Essen geholt.

Am Kopfende, wo der König gesessen hätte, ist der Platz leer.

Die Toten und den Tisch durchsuchen **13**

Weiter in die Küche hinten **12**

Zurück in die Große Halle **24**

— 36 —

Du gehst im weiten Bogen an der Wand entlang, dorthin, wo der Schatten der Esse am tiefsten liegt, und setzt jeden Fuß, als könnte der Boden brechen.

Würfle 2W6. Ist die Summe kleiner oder gleich deiner GESCHICKLICHKEIT, lies **20**. Andernfalls lies **45**.

— 37 —

— 31 —

Du verteilst dein Gewicht auf den äußeren Rand, wo der Stein noch im Pfeiler steckt, und kommst trocken hinüber.

Lies weiter bei **34**.

— 32 —

»Thurin«, sagst du noch einmal, und dann stößt du zu.

Er ist immer noch das, was zweihundert Jahre aus einem König gemacht haben. Aber er ist langsam geworden, seit du seinen Namen gesagt hast, als müsse er einen Teil seiner Kraft darauf verwenden, ihn nicht zu hören.

THURIN EISENBART (SCHWANKEND)
GESCHICKLICHKEIT 9 AUSDAUER 14

Besiegst du Thurin Eisenbart (schwankend), lies **39**.

— 33 —

Die Nadel erwischt dich zwischen Daumen und Zeigefinger. Der Schmerz ist erst klein, dann kriecht er den Arm hinauf und legt sich wie ein Reif um deine Brust. Du beißt die Zähne zusammen, bis das Zittern nachlässt.

Dein Lohn: acht Goldstücke in einem verrotteten Beutel. Was sonst noch in der Truhe lag, hat die Feuchtigkeit längst zu Brei gemacht.

Ziehe 3 Punkte von deiner AUSDAUER ab.

Notiere 8 Gold.

Die Steintafel lesen **9**
*nur wenn du **WISSEN** nicht notiert hast*

Weiter zum Großen Tor **2**

— 34 —

Du tauchst zu tief und zu weit. Als du zurückwillst, findest du die Luft nicht mehr — die Decke ist überall gleich nah, und überall ist sie Stein.

Du stößt dich in eine Richtung, weil eine Richtung besser ist als keine. Sie ist die richtige, aber knapp. Als dein Gesicht durch die Oberfläche bricht, liegst du eine lange Zeit nur am Rand und atmest.

Was immer da unten liegt, es liegt noch dort.

Ziehe 3 Punkte von deiner AUSDAUER ab.

Zurück in die Vorhalle **4**

— 24 —

Die Große Halle von Grimmhall ist so groß, dass dein Licht die Decke nicht erreicht. Zwölf Säulen tragen sie, jede zu einem Zwergenkönig gehauen, jedem einzelnen das Gesicht abgeschlagen. Der Boden ist mit einer feinen, grauen Schicht bedeckt, in der deine Schritte stehen bleiben wie in Neuschnee.

Drei Wege führen weiter: ein Torbogen nach Osten, aus dem es nach altem Fett riecht; ein Gang nach Westen, aus dem ein regelmäßiges, metallisches Ticken kommt; und in der Mitte, zwischen den Säulen, eine breite Wendeltreppe, die hinabführt.

Nach Osten, in die Speisehalle **35**

Nach Westen, dem Ticken nach **46**

Die Wendeltreppe hinab **21**

— 25 —

Die Große Schmiede ist noch warm. Nicht heiß — warm, wie ein Herd am Morgen danach, und das nach zwei Jahrhunderten. Die Esse zieht Luft aus einem Spalt im Boden, aus dem es rot glimmt.

Auf dem Amboss liegt eine Klinge, fertig geschmiedet, nie ausgeliefert: kurz, breit, mit dem Blaugrau von Zwergenstahl, der nie stumpf wird.

Zwischen dir und dem Amboss steht eine Gestalt aus schwarzem Eisen, doppelt mannshoch, mit einem Gesicht, das nur eine glatte Platte ist. Sie hat sich nicht bewegt. Aber der Staub liegt nur auf ihren Schultern, nicht zu ihren Füßen.

Den Golem angreifen	45
Versuchen, sich lautlos an ihm vorbeizuschleichen	36
Die Klinge lassen und zur Kreuzung zurückkehren	34

— 26 —

Die Stufe hält genau so lange, bis dein zweiter Fuß daraufsteht. Du fällst nicht weit, aber du fällst schlecht und schlitterst die restlichen Windungen auf dem Rücken hinunter, wo dich der Absatz endlich aufhält.

Eine Weile bleibst du liegen und prüfst der Reihe nach, was noch geht. Alles geht noch. Nur schlechter.

Ziehe 3 Punkte von deiner AUSDAUER ab.

Aufstehen und weiter	34
----------------------------	----

— 27 —

Beim vierzehnten Platz greift dir eine Hand ans Handgelenk.

Der Tote steht auf, und die Rüstung hält zusammen, was von ihm übrig ist. Er nimmt sich Zeit dabei, als müsse er sich erst erinnern, wie das geht. Dann greift er nach dem Kurzsword, das neben seinem Becher liegt.

SKELETTKRIEGER

GESCHICKLICHKEIT 7 AUSDAUER 6

Besiegst du Skelettkrieger, lies **12**.

— 28 —

Es geht schnell. Der Gnom ist alt und du bist nicht der Erste, den er kommen sah, aber diesmal war er zu langsam.

In seiner Schürze findest du zwölf Goldstücke und eine sorgfältig gezeichnete Karte der oberen Hallen, die dir nichts mehr sagt, was du nicht schon weißt. Was er dir hätte sagen können, sagt er nun nicht mehr.

Du wischst den Meißel ab und legst ihn zurück auf die Werkbank. Das kommt dir angemessen vor. Es hilft nicht.

Notiere 12 Gold.

Ziehe 1 Punkte von deiner GLÜCK ab.

Zurück in die Große Halle	24
---------------------------------	----

— 29 —

Auf halber Strecke klingt eine Bohle hohl. Du gehst in die Hocke, tastest — und findest, dass darunter nichts ist außer Luft. Du arbeitest dich an der linken Kante entlang weiter, wo der Träger noch durchläuft, und kommst trocken hinüber.

Lies weiter bei **47**.

— 30 —

Du tauchst blind, mit der einen Hand am Boden, mit der anderen vor dir. Schlamm, Scherben, ein Kesselrand — und dann, in der Mitte des Beckens, etwas Rundes, Schweres, das sich nicht bewegen lässt, weil es tief eingesunken ist.

Du ziehst es frei und stößt dich ab, und deine Lunge brennt schon, als du das Luftpolster erreichst.

In deinen Händen liegt ein Reif aus rotem Gold, breit wie eine Hand, mit acht Zacken. Für einen Kopf, der breiter war als deiner.

Trage in dein Gepäck ein: Zwergenkronen.

Zurück in die Vorhalle	4
------------------------------	---