

# Die verfluchte Zwergenmine

## Übersicht:

Dieser Abenteuerschauplatz basiert auf einer frei verfügbaren Karte, welche du dir hier herunterladen kannst:

[https://www.reddit.com/r/dungeondraft/comments/goz47i/the\\_haunted\\_edster\\_mine\\_35\\_x\\_50\\_3000\\_x\\_4286/](https://www.reddit.com/r/dungeondraft/comments/goz47i/the_haunted_edster_mine_35_x_50_3000_x_4286/)

Beim Graben der Minenschächte stießen die Zwerge auf einen alten Tempel des Nachtläufers. Kurz darauf versiegten die Goldadern. Der Anführer der Zwerge, Borgir Steinaxt, legt den alten Weg zum Schrein in der Mitte eines unterirdischen Flusses komplett frei. Er schwor Hühne ab und betete zum Nachtläufer, dass er die Stollen des Berges segnen und ihnen Reichtum bescheren möge. Tatsächlich wurde er erhört: Auf der kleinen Insel fand er in einer Nische eine kleine Urne, vollständig aus Gold. Doch als er sie öffnete, entkam ein nebulöses Wesen, schwarz wie die Nacht, und ergriff Besitz von Borgir. Der Besessene trieb seine Leute an zu arbeiten: Sie sollten keine Pausen machen und die Schätze so schnell wie möglich bergen. Und tatsächlich fanden sich weitere Reichtümer im. Ein besonderes Interesse hatte Borgir an einem Bereich im Süd-Osten der Höhlen, wo die Zwerge bald auf prächtig grün schimmernde Edelsteine stießen. Da begannen die Zwerge zu feiern und zu singen. Doch Borgir verbat ihnen Gesang und Musik und zerstörte alle Musikinstrumente. Kurz darauf fielen sie vor Gier übereinander her und töteten sich gegenseitig. Borgir wollte die Edelsteine für sich alleine, doch in einigen tiefen Höhlenspalten verbargen sich Spinnen, die mit einem schlangenartigen Schwanz ein lautes Rasseln von sich gaben, um sich vor Gefahren zu warnen. Der besessene Borgir ertrug diese Geräusche nicht und ließ sich in direkter Nähe der Spinne nieder. Seitdem wartet er auf Eindringlinge, die ihm dabei helfen die Edelsteine zu bergen.

Dieses und andere Szenarien für Spiele mit der Year Zero Engine findest du unter: <http://yearzero.rpg.systems>

## Orte

### 01 – Eingang

- Kisten voller Felsbrocken mit Goldeinschlüssen
- Zwei Fuhrwagen stehen im Eingangsbereich, einer davon ist ebenfalls mit Kisten beladen. Sie sind morsch und alt, könnten aber repariert werden (HANDWERK)
- In einer alten Lore liegen W6+2 Goldnuggets (Wert: je 1 Gold)

### 02 – Aufenthaltsraum (Nord-Osten)

- In diesem Bereich der Mine haben sich die Arbeiter offenbar früher ausgeruht. Einige alte Tische und Stühle stehen hier, genauso wie zerbrochene Bierhumpen und vermoderte Bierfässer. Hinter einem zerbrochenen Stuhl kann man die Überreste einer zertrümmerten Akkordions – Ein äußerst seltenes Musikinstrument, welches nur Zwerge herzustellen vermögen.
- Zwischen den Überresten des Aufenthaltsraumes finden sich auch vereinzelte Knochen von mehreren Zwergen, dessen Knochen schon vor langer Zeit von diversen Tieren abgenagt wurden.
- 2 Funde

### 03 – Verarbeitung (Nord-Osten)

- Hier wurden die Steine mit Hämmern bearbeitet und überflüssiger Stein abgetrennt. Hämmer und Werkzeuge liegen hier herum.
- Mehrere Öfen wurden hier installiert, mit denen wertvolle Edelmetalle aus dem Stein gelöst wurden.
- Dazwischen findet man die Überreste von zwei Zwergen, die sich mit ihren Hämmern offenbar gegenseitig die Schädel eingeschlagen haben.
- Goldnuggets im Wert von 1W6 Goldstücken

#### 04 – Werkzeugraum (Norden)

- Hier lagert allerlei Werkzeug, einiges ist noch brauchbar (S.196)

#### 05 – Gänge

- Lore mit zertrümmertem Schädel unter dem Rad
- Heulender kalter Wind (Furchtangriff auf Empathie)
- Alte Bierfässer, gefüllt mit Blut (Furchtangriff auf Empathie)
- Goldader (Wurf auf MENSCHENKENNTNIS um nicht nach Gold zu Graben und 1 Schaden auf Empathie zu erleiden)
- Geister-Lore rammt die Gruppe (BEWEGEN, sonst Stumpfer Angriff mit 8 Basis-Würfeln)
- Toter Arbeiter (mit großem Felsen Gesicht zertrümmert)
- Verschütteter Arbeiter: Stützbalken sind gebrochen (AUFMERKSAMKEIT oder HANDWERK: Wurden durchgesägt)
- Einstürzender Gang: Auskundschaften, für jeden Erfolg ist der Wurf auf Bewegen -1 um +1 modifiziert, sonst wird der vorangehende Charakter verschüttet (Angriff 10 Basis-Würfel, Stumpfer Schaden)

#### 06 - Die Drachenywmin (Westen)

Eine Unmenge an Knochen und kleiner grünlich glitzernder Edelsteine verrät, dass es sich hier um den Hort eines Drachengeschöpfes handeln muss. Hier hat eine Drachenywmin ihren Hort errichtet, die sich nicht um den Nacht-Schatten schert und immer wieder grüne funkelnde Diamanten aus seinen Höhlen stiehlt.

#### 07 – Die Geister

- In den verwaisten Stollen sind die geisterhaften Silhouetten von zwergischen Minenarbeitern zu sehen, welche die Anwesenheit der Gruppe gar nicht zu bemerken scheinen:
  - Ein Kampf um Leben und Tod für ein großes Gold-Nugget
  - Ein Zwerg, der eine kleine Blockflöte aus der Tasche holt, wird von einem anderen angesprungen und erbarmungslos tot geprügelt
  - Ein Zwerg in einem kostbaren Umhang hebt eine steinerne Runentafel über seinen Kopf und scheint etwas zu rufen. Kurz darauf wird er von einem dunklen Nebel umhüllt. Als sich der Nebel wieder auflöst, ist er verschwunden. Die Runenzeichen deuten auf den Nachtläufer hin (WISSEN)
  - Arbeiter wühlt sich wie von Sinnen durch den Stein und sackt schließlich vor Erschöpfung zusammen. Ein weiterer Zwerg schleift ihn achtlos zu Seite und setzt die Arbeiten fort
  - Der Geist eines zwergischen Arbeiters erscheint in einem Kreuzgang, bleibt stehen und wendet seinen Kopf in Richtung der Gruppe: Seine Augen schimmern in einem unheimlichen Grün. Dann setzt der Geist seinen Weg fort und ist verschwunden...
  - Die Geister von Zwergen schlagen wie von Sinnen grün leuchtende Edelsteine aus den Wänden, werden aber hinterrücks von katzen großen Spinnen angefallen. Die Zwerge schlagen dennoch unermüdlich in den Fels, um die Smaragde zu bergen, bis sie schließlich erschöpft zusammensacken und noch mehr Spinnen über sie herfallen...

#### 08 - Die Rassel-Spinnen (Süd-Osten)

- Die Gänge im Süd-Osten sind in ein grünliches Leuchten gehüllt, die von den unnatürlich grün leuchtenden Saphiren abgegeben werden.
- Eine Spinnen-Kolonie von Rassel-Spinnen hat diese Edelsteine auch für sich entdeckt: Bei Gefahr vibriert ihr Hinterleib, so dass ein rhythmisches Rasseln ertönt, das alle Artgenossen in WEITER Reichweite zusammen ruft. Die Spinnen verteidigen ihr Revier verbissen.
- GE 4, ST 2 / Nahkampf 2 – Schaden:1 (Stichwunde), Gift (Lähmend, Stufe 3)
- Vom Nachtläufer berührte Edelsteine (Zauberkomponente für „Magie fokussieren“ erhöht die Machtstufe um 3, allerdings kann kein Unheil-Würfel ignoriert werden)
- Das Rasseln der Spinnen lockt die Spinnen-Mutter an, die in den Tiefen der Höhlen ihre Eier bewacht... GE 4, ST 10 / Nahkampf 2 – Schaden:1 (Stichwunde) – Kann auf 2 Angriffe aufgeteilt werden, Rüstung 3

### **09 – Hort des Nachtschattens (Süden)**

- Die Heimstatt des Zwergen Borgir besteht aus eine Reihe uralter Möbel, die er sich teilweise selbst gebaut hat. Hier hatten die Zwerge einen zweiten Aufenthaltsraum eingerichtet, bevor das Chaos seinen Lauf nahm und alle starben.
- Alles ist sehr alt, verrostet und staubig. Das Feuer in der Feuerstelle wurde gerade erst entzündet, wenn die Gruppe sich nähert. Es ist auffällig wenig Asche in der Feuerstelle zu finden, da die Stelle seit Jahrhunderten nicht mehr genutzt wurde.
- In einer alten morschen Truhe liegt eine mit einem großen Schmiedehammer zerstörte Tuba. Borgir hat sie zerstört, da der Nachtschatten Musik nicht ausstehen kann.

### **10 – Der Schrein des Nachtläufers (Süden)**

- Mitten im Fluss steht eine kleine Felseninsel, die von einem diffusen Boden-Nebel umhüllt ist. Hier wurde vor langer Zeit das Zeichen des Nachtläufers in den Stein gehauen, und weitere Runen, die nur von Zwergen entziffert werden können, sind zu lesen: „Der Schatz des Ältesten, geschützt von seinem Wächter“.
- Die Rune lässt sich aus dem Fels heben, dahinter liegt in einer Mulde „Das Stundenglas des Nachtläufers“ verborgen: Eine tiefschwarze, ungeschmückte, lackierte Kiste, deren Innenseite mit purpurfarbenem Samt ausgekleidet ist. In dem Samtbett ist Platz für drei Stundengläser, aber nur eines liegt darin. Das Stundenglas ist kantig, mit dem Zeichen des Nachtläufers geprägt und mit schwarzem Sand gefüllt. Auf der Innenseite des Deckels der Kiste steht die Inschrift: „Zeit zersplittern, Fehler vergessen, Knochen brechen“.

# NSCs

## Der Nacht-Schatten

Die Geschichte des Nacht-Schattens findest du am Anfang unter „Übersicht“.

- Der Nachtschatten hält den Körper des Zwergen Borgir Steinaxt weiterhin am Leben und nutzt ihn als Wirt, kann sich aber auch jederzeit von ihm lösen.
- In seiner Behausung wartet er auf Besucher die ihm dabei helfen die Rassel-Spinnen zu besiegen, damit er endlich an neue Edelsteine gelangt.
- Sobald er ausreichend Edelsteine gesammelt hat, verfügt er über genügend Macht, weitere Nachtschatten seiner Art zu erzeugen und sich somit zu vermehren. Dies ist alles, worauf er hinarbeitet. Nach all den Jahrhunderten, die der Nachtschatten hier als Wächter seines Gottes verbracht hat, strebt er danach, seine Ketten zu brechen und eigenständig durch die Welt zu ziehen.
- **Borgir trägt eine zerschlissene Robe aus purpurfarbenem Samt.** Darauf angesprochen berichtet er davon, ein Diener des Nachtläunders zu sein, dem ältesten der Götter. Herr über die Natur und das Schicksal.
- **Borgir gibt sich möglichst normal und freundlich,** dennoch ist schnell offensichtlich, dass etwas nicht stimmt: Der Zwerg sucht lange, bevor er eine alte völlig verstaubte Flasche Wein aus einer alten vergammelten Kiste holt, und den Korken öffnet. Er nimmt einen tiefen Schluck und reicht die Flasche weiter. Doch der Wein ist längst zu Essig geworden und schmeckt fürchterlich.
- **Er berichtet davon, die Höhlen nach Schätzen durchsucht zu haben** und dabei von der Drachenwyrmin Saltyra angegriffen worden zu sein. Dabei habe er sich hierher geflüchtet und wartet jetzt auf einen günstigen Moment, um die grünen Smaragde zu bergen, die unweit von hier durch eine Brut von gefährlichen Spinnen bewacht werden. Die Spinnen sind äußerst gefährlich und Borgir gibt vor, an Spinnenangst zu leiden.
- Sollten ihm die Abenteurer dabei helfen, die Smaragde zu bergen, so verspricht er ihnen neben dem gerechten Aufteilen der Schätze auch ein weiteres altes Artefakt, das hier in den Tiefen der Höhlen gut versteckt ist.
- **Der Nachtschatten ist bereit, den Abenteurern das Stundenglas des Nachtläufers zu überlassen,** welches er hier für seinen Gott all die Jahre bewacht hat, sollten sie ihm die Smaragde aushändigen. Weigern sich die Abenteurer zu helfen, so werden Borgirs Augen schwarz wie die Nacht und er startet Furchtangriffe auf Empathie auf jeden Abenteurer in der Gruppe. In Empathie gebrochene Abenteurer sind gewillt auf das Angebot einzugehen und wollen ihre Kameraden ebenfalls davon überzeugen, mit allen notwendigen Mitteln...

*Borgir – Besessen:*

ST<sub>5</sub> / Nahkampf 3

GE<sub>4</sub> / Bewegen 2

VE<sub>3</sub> / Auskundschaften 5, Wissen 4

EM<sub>5</sub> / Menschenkenntnis 3, Manipulation 5

Rüstung 4 (rostiges Kettenhemd)

Stein-Axt (B+2/S1/Hieb/Stumpf/Schwer)

Verteidiger (zusätzliche Parade)

*Der Nacht-Schatten (körperlose nebulöse Form):*

ST<sub>6</sub>

GE<sub>3</sub> / Schleichen 2, Bewegen 5

VE<sub>3</sub> / Auskundschaften 5, Wissen 4

EM<sub>5</sub> / Menschenkenntnis 3, Manipulation 5

Kann von physischen Waffen nicht verwundet werden

Durchsichtig (Angriffe erhalten Maus von -3)

Furchtangriff auf Empathie: 7

Kann bis zu 10 Meter über dem Boden schweben

Kann den Klang von Musik und Melodien nicht ertragen, sonst erleidet er jede Runde 1 Schaden bei Gesang und 2

Schaden bei Gesang und Musik

## **Drachenwyrmin Saltyra**

- Der Drachenwyrmin Saltyra weiß, was in den Höhlen vor sich gegangen ist und kann der Gruppe davon berichten, solange sie ihren Hunger stillen können (Dafür sind 15 Würfe auf die Proviant-Ressourcen notwendig) und ihr schöne glitzernde Dinge schenken (Silberstücke sind beliebt).
- Saltyra ist gewillt, der Gruppe das Geheimnis des Nacht-Schattens zu verraten, wenn sie ihr im Gegenzug 12 große grüne Glitzerdiamanten aus den Höhlen im Süd-Osten bringen. Sie geht ungerne dort hin, da sie fließendes Wasser nicht ausstehen kann...
- Das Geheimnis ist, dass der Nacht-Schatten Musik und Gesang nicht ausstehen kann. Aus diesem Grunde hetzte er die Zwerge aufeinander und sorgte dafür, dass alle Musikinstrumente zerstört wurden.

Werte: SL88

## Die verfluchte Mine

*Einst wurden von den Meromannen-Zwergen tiefe Stollen in den Berg getrieben, wo sie reiche Goldadern vorfanden.*

*Doch je mehr Gold sie fanden, desto gieriger wurden sie. Neid und Missgunst kamen wie eine Krankheit über die Zwerge. Als schließlich sogar mehrere herrlich funkelnde Smaragde geborgen wurden, brachen sich Zwietracht, Gewalt und Hass ihre Bahn.*

*Es heißt, am Ende hätten die Zwerge ihre Stollen selbst zum Einsturz gebracht, weil niemand dem anderen einen wertvollen Fund gönnen wollte.*

*Und so blieben das Gold und die Edelsteine in all der Zeit unangetastet.*

*Verschüttet, in den Tiefen des Berges wartet es bis heute auf Jemanden, der mutig genug ist, die alten Stollen wieder frei zu graben.*