

Amanthallas

Eine DSA-Kampagne für 3 - 5 Helden mittlerer Erfahrungsstufe
von

Udo Kaiser

Teil 3: Die Stollen des Amanthallas



Rueckblende

Während die Helden dieser Kampagne an einer Hochzeitsfeier im entlegenen Holzbach teilnehmen, geschehen ungewöhnliche Dinge in dem kleinen Dorf.

Um eine Freundin (eines Schutzbefohlenen) aus den Händen ihrer Entführer, Elfen aus einer Paralellglobule, zu retten, müssen sich die Abenteurer an der Suche nach dem „Kristall des Amanthallas“ machen. Jener wurde von den auf Riesenspinnen reitenden Elfen für die Freigabe der Verschleppten gefordert.

Nach einer abenteuerlichen Suche im „dreifachen“ Turm der Dorfmagierin Isalen entdecken die Helden tatsächlich einen ersten Hinweis auf jenen *Amanthallas*:

In einem Tagebuch aus dem Jahre 12 Hal notierte die Zauberin nämlich, daß sie bei der Suche nach Mindorium auf einige Zwerge traf, die eine Kupfermine betrieben. Von diesen erfuhr sie, daß man magische Metalle hier in dieser Gegend des Raschtulswalls höchstens dann finden könne, wenn man sich in die „Stollen des Amanthallas“ hinab wagen würde. Ein solches Ansinnen hielten die Angoschim jedoch für äußerst töricht und gefährlich, woraufhin auch Isalen von einer Expedition in die Tiefen des Gebirges Abstand nahm.

Die Magierin, die den Helden mehr als einen Gefallen schuldig ist, meint, daß sie sich noch an die Lage der Kupfermine erinnern kann, und beschreibt den Helden den Weg dorthin. Vielleicht können die dortigen Zwerge ihnen bei der Suche nach dem „Kristall des Amanthallas“ weiterhelfen.

Vorbereitungen

Meisterinformationen:

Sorge dafür, daß die Charaktere sich für eine mehrtägige Reise durch die wilden Täler des Raschtulswalls entsprechend ausrüsten. Die Spieler sollten auch bedenken, daß die Gruppe möglicherweise in die „Stollen des Amanthallas“ hinabsteigen muß. Es kann also nicht schaden, ausreichend Lichtquellen, Proviant und warme Kleidung mitzunehmen. Besonders die im ersten Teil dieser Kampagne gefundene „Lanterne des Tüchtigen“ (s. TS12 S.45f!) mag bei einer Expedition in die Tiefen des Gebirges von unschätzbarem Wert sein.

Die Bewohner Holzbachs werden die Helden ihren Möglichkeiten entsprechend unterstützen. Rüstungen oder Waffen kann der Markherr in beschränktem Umfang (Meisterentscheidung!) zur Verfügung stellen. Von Pferden wird den Abenteurern abgeraten, da diese hier im Gebirge kaum von Nutzen sein werden. Man bietet der Gruppe jedoch ein oder zwei Lastesel an, die trittsicher und einigermäßen gehorsam sind.

Die Kräutersammlerin Cecillia Kämmerling wird auf entsprechende Nachfragen die Gruppe mit zwei Flaschen Olginwurzelabsud (je eine Anwendung) und zwei Phiolen Wirselskrautabsud (je 3W6 LP) ausrüsten.

Isalen kann den Helden neben der Wegbeschreibung zur Kupfermine der Zwerge, zwei Heiltränke (C und F) und einen Zaubertrank (E) mitgeben. Die Tränke

kann sie jedoch nur zur Verfügung stellen, wenn die Abenteurer sie nicht schon während ihrer Suche im „dreifachen Turm“ entwendet haben (s. TS13 S.43ff.).

Spezielle Informationen:

Die Vorbereitungen für die Reise zur Mine der Angoschim dauert bis zum späten Nachmittag. Die Frauen des Dorfes kochen währenddessen im „Erlkrug“ ein zünftiges Abschiedsmahl für die „Retter Holzbachs“. Gegen Abend versammelt sich die ganze Dorfgemeinschaft im Gasthof, um den Abenteurern, die früh am nächsten Morgen aufbrechen werden, viel Glück zu wünschen.

Padrim, der Gardehauptmann, warnt die Helden eindringlich vor den Ferkinas. Seiner Meinung nach verstehen diese „rädigen Barbaren“ nur die Sprache des Schwertes. Er rät den Abenteurern bei einem Zusammentreffen mit den Bergnomaden kriegerisch und aggressiv aufzutreten.

Jasper, der Jagdaufseher, wird der Gruppe einige Tricks und Schliche mitteilen, wie man am besten Gebirgsböcke und Riesenlöfler erlegt (entsprechende Jagdproben sind um 2 erleichtert!). Gleichzeitig warnt er auch vor den unberechenbaren Khoramsbestien sowie vor Raschtulsluchsen und Berglöwen, da die Raubkatzen gerade ihre Jungen aufziehen und äußerst gereizt auf die Nähe von Menschen reagieren können.

Die Reise zur Mine

Spezielle Informationen:

Noch vor Sonnenaufgang werden die Abenteurer von Gulbert Ehrenbrecht, dem Wirt des „Erlkrugs“, geweckt. Yasmin, seine Frau, hat bereits ein üppiges Frühstück für die Helden vorbereitet. Diese können sich mit gebratenen Eiern, Schmalzbrot und Bier stärken, bevor sie aufbrechen.

Trotz der frühen Stunde ist ein Großteil der Holzbacher auf den Beinen, um den Charakteren nochmals Lebewohl zu sagen. Baldir, der Markherr, hält eine kleine Abschiedsrede, in der er unterstreicht, welchen gro-

ßen Dienst die Helden dem Dorf mit der bevorstehenden Reise leisten. Schließlich tritt Ralmut, der Perainegeweihte, vor und segnet die Abenteurer im Namen der Zwölfe. Kurz darauf bricht die Gruppe auf und verläßt das Dorf in südliche Richtung.

Meisterinformationen:

Die Reise zur Mine wird etwa drei Tage dauern und durch die zerklüfteten Täler des nördlichen Raschtulswalls führen. Gelände, Flora und Fauna werden den Helden einige mindere Probleme bereiten,

doch sollten sie die Strecke relativ unbeschadet zurücklegen. Beschreibe Deinen Spielern die beeindruckende Bergwelt, durch welche ihre Charaktere sich mühsam einen Weg bahnen.

So mögen sie auf gewaltige Wasserfälle stoßen, die über fünfzig Schritt in die Tiefe stürzen und deren dumpfes Grollen jedes andere Geräusch in einem weiten Umkreis übertönt. Ein anderes Mal führt ihr Weg sie durch eine tiefe Schlucht, an deren Grund sich ein dünner Wildpfad durch ewige Dunkelheit windet.

Ein- bis zweimal pro Reisetag sollte es zu einer Zufallsbegegnung kommen. Die folgenden Beispiele sollen nur als Leitfaden dienen und können beliebig ersetzt werden. Wichtig ist nur, daß die einzelnen Ereignissen dazu dienen, die Reise interessanter zu machen. Sie sollten den Helden auf keinen Fall große Probleme bereiten.

Zufallsbegegnungen auf der Reise zur Mine:

◆ Wenn die Helden Lasttiere mit sich führen, sorgt eine sich auf dem Pfad sonnende und durch lautes Rasseln bemerkbar machende Klapperschlange dafür, daß einer der Esel aufschreckt und sich losreißt. Wenn die Abenteurer die auf ihn geladene Ausrüstung nicht abschreiben wollen, beginnt nun eine längere Verfolgungsjagd durch die dornigen Gebirgswälder. Der Versuch das Grautier wieder einzufangen zieht sich deshalb so lange hin, weil das gute Tier sich immer wieder den Abenteurern ruhig grasend präsentiert, um dann, wenn diese sich ihm auf wenige Schritte genähert haben, wild davon zu preschen. Schließlich läßt es sich jedoch einfangen und die Reise kann fortgesetzt werden.

◆ Ein anderes Mal werden die Helden Zeugen eines makabereren Kampfes: Ein gewaltiger Riesenschwarzgeier, der über den blutigen Überbleibseln eines Menschen wacht, hackt immer wieder nach einigen Bergkrähen, die wild kreischend und sich gegenseitig bekämpfend versuchen, ein möglichst großes Stück der Leiche für sich zu gewinnen. Wenn sich die Abenteurer der Szene nähern, vertreiben sie neben den Krähen auch den Geier und können ungestört den Toten untersuchen.

Es handelt sich um die sterblichen Überreste eines Tulamiden, dessen ehemals wertvolle Kleidung darauf schließen läßt, daß er wohl ein Händler war. Der Körper weist unzählige Schürf- und Schleifwunden auf, der rechte Arm ist mehrfach gebrochen und im Schultergelenk ausgekugelt (Heilkunde: Wunden-Probe +3). Der Zustand der Leiche deutet darauf hin, daß der Tote bereits einige Tage hier liegt. Mit einer Geographie-Probe +7 oder einer Götter und Kulte-Probe +8 können die Helden erkennen, daß der Tulamide in einer Buskurdh (siehe „Die Wüste Khom und die Echensümpfe“ S.65) der hiesigen Ferkinas den Tod gefunden hat.

Der Tote trägt ein Lederband mit einem Holzanhänger in Fuchsform um den Hals. Offenbar war der Tulamide ein

Phexgläubiger, weshalb eine zwölfgöttergefällige Bestattung angebracht scheint (insgesamt 50 AP für die an einem Begräbnis beteiligten Abenteurer).

◆ Gegen Abend des zweiten Reisetages braut sich ein Unwetter über den Helden zusammen. Sie wissen von Jasper, dem Jagdaufseher aus Holzbach, daß ein Gewitter hier oben in den Bergen fatale Folgen für jeden haben kann, der sich ihm ungeschützt aussetzt. Um also nicht vom Blitz getroffen oder von einem Erdbeben verschüttet zu werden, sollten die Abenteurer schleunigst nach einem sicheren Unterstand suchen.

Gerade als die ersten Blitze über den Himmel zucken und das fast zeitgleich zu vernehmende Donnern anzeigt, daß diese nicht weit entfernt eingeschlagen sind, finden die Charaktere eine Höhle. Als ein weiterer Blitz kaum zweihundert Schritt von den Helden entfernt niederfährt, eine knorrige Bergfichte in Brand setzt und gleichzeitig eine Steinlawine losschlägt, muß die Gruppe in die Höhle fliehen, um den niederstürzenden Felsbrocken zu entgehen.

Während draußen Ronda und Efferd sich gegenseitig an Wildheit zu überbieten suchen und damit ein wahres Unwetter auslösen, herrscht in der recht großen Höhle eine angenehme Stille, die nur von dem Donnern und Prasseln des draußen tobenden Sturmes gestört wird. Sollten die Abenteurer ihren trockenen Unterschlupf untersuchen, werden sie recht bald im hinteren Teil der etwa einhundert Schritt tiefen Höhle die Überreste eines Gebäudes finden. Die Ruine ist sehr zerfallen, doch es ist eindeutig zu erkennen, daß hier vor sehr langer Zeit irgendwer ein Bauwerk aus gelbem Sandstein errichtet hat. Die Wände, der Boden und die Decke der Höhle bestehen jedoch aus schwarzem Basalt.

Auf den verschiedenen Sandsteinblöcken sind verwiterte Schriftzeichen zu erkennen, die mittels einer Probe+15 auf Alte Sprachen als Yash'Hualay-Glyphen identifiziert werden können. Sie sind jedoch nur noch unvollkommen vorhanden, so daß dem Geschriebenen kein Sinn entnommen werden kann. Nähere Untersuchungen werden auch durch den Umstand erschwert, daß eine große Zahl zum Teil recht giftiger Schlangen zwischen den Gesteinsblöcken lebt. Nesselvipern, Klapperschlangen und Blutottern sind hier anzutreffen und scheinen die Ruine nicht zu verlassen. Unzählige leere Schlangenhäute und Skelette der Kriechtiere liegen zwischen den Trümmern des Gebäudes.

Sollten sich die Helden länger in der Ruine aufhalten, so besteht pro Spielrunde eine Chance von 1 und 2 auf dem W6, daß einer von ihnen von einer der oben genannten Schlangen angegriffen wird (Einzige Ausnahme: Hesindegeweihete! Werte der Schlangen: siehe „Bestiarium Aventuricum“ S. 150ff).

Neben weiteren Glyphen, Schlangenhäuten und -skeletten können die Abenteurer hier nichts finden. Am nächsten Morgen hat der Sturm sich gelegt und die Gruppe kann die Höhle verlassen.

halb weniger Wochen oder Monate unwirksam machen würden (Alchimie-Probe+3 oder Klugheits-Probe+5). Auch der Geröllhaufen der Kettenfalle bedarf regelmäßiger Inspektionen, da schwere Regen- oder Schneefälle, den Stein- stapel ins Rutschen bringen könnten. Angesichts dieser Einsichten mögen die Abenteurer nun nach Spuren suchen, die darauf hinweisen, daß kürzlich jemand in der Siedlung war. In den zerfallenen Häusern und auch um

den Mineneingang herum werden sie jedoch nichts finden. Erst wenn sie ihre Suche auf die Umgebung des Tales aus- dehnen, stoßen sie schließlich auf die Höhle, in der **Morlosch, Sohn des Barumbar**, lebt.

Sollten die Helden nicht zu der Erkenntnis kommen, daß es hier einen Wächter geben muß, oder bleiben sie auf ihrer Su- che nach ihm erfolglos, so wird Morlosch sie finden, bevor es ihnen gelingt, in die Mine einzudringen.

Morlosch

Spezielle Informationen:

Falls die Helden Morlosch in seiner Höhle entdecken, so ist dieser gerade dabei, einen deftigen Eintopf aus wilden Zwie- beln, Pilzen und dem Fleisch eines Langlöfflers zu kochen. Er ist sich offensichtlich der Eindringlinge nicht bewußt und erschreckt sich ungemein, wenn die Abenteurer ihn anspre- chen. Verhalten sie sich ihm gegenüber friedlich, so zeigt er sich erfreut, endlich einmal wieder mit zivilisierten Menschen zu sprechen und lädt die Gruppe zum Essen ein.

Entdeckt er hingegen die Helden, wie sie sich am Tor des Mineneinganges zu schaffen machen, so schreit er sie erzürnt an und bedroht sie mit seiner schweren Armbrust. Er fordert sie auf, sich vom Eingang der Mine zu entfernen, da dieser mit mehreren tödlichen Fallen gesichert sei (was die Aben- teurer wahrscheinlich schon am eigenen Leib festgestellt ha- ben). Sollten schon beide Fallen ausgelöst oder entschärft wor- den sein, so wird Morlosch trotzdem andeuten, daß

noch weitere, weitaus töd- lichere Überraschungen auf jeden warten, der das Tor öffnen wolle.

Da die Abenteurer in dieses Tal gekommen sind, um von den hiesigen Zwergen mehr über *Amanthallas* zu erfahren, werden sie sicherlich den einzigen, den sie hier finden, nicht angrei- fen wollen. Nehmen sie da- von Abstand, das Tor in die Mine zu öffnen, ist auch Morlosch gerne bereit mit ihnen zu reden. Er lädt sie sogar in seine Höhle ein, wo ein deftiger Eintopf auf ihn und seine Gäste wartet.

Meisterinformationen:

Morlosch ist mit seinen 317 Jahren bereits ein älterer Zwerg, doch er wirkt noch immer kräftig und robust.

Er hat eine Glatze und sein langer Bart wie auch seine bu- schigen Augenbrauen sind schneeweiß. Er beherrscht Garethi, doch da es schon dreißig Jahre her ist, daß er das letzte Mal mit Menschen geredet hat, fehlen ihm manchmal die rechten Worte. Er ist grundsätzlich sehr hilfsbereit und will gerne alle Fragen der Helden beantworten.

Es tut ihm wirklich leid, falls die Fallen am Mineneingang einen oder mehrere der Abenteurer verletzt haben, doch er weist auf das Warnschild hin, welches die Helden offensicht- lich ignoriert haben.

Neben seinen Waffen, einigen Büchern (Zwergische Sagen und Historie in Rogolan) und vier Säckchen mit dem alchi- mistischen Pulver, das er für die Funkenfalle benötigt, ist in Morloschs Höhle nichts wertvolles zu finden.

Morlosch

MU 17; AT 16; PA 14; LE 85; RS 4; MR 10; AU 102; TP 1W+8 (Kriegsbeil), 2W+6 (schwere Armbrust, AT 21)

Spezielle Informationen:

Als die Abenteurer ihn nach *Amanthallas* fragen, wird Morlosch sehr nachdenklich. Schließlich holt aus einer Kiste ein großes Buch. Mit diesem Folianten setzt er sich in einen

Stuhl, zündet seine Pfeife an und liest für einige Zeit ohne ein Wort zu sagen. Dann blickt er auf und ver- kündet:

„*Amanthallas* ist eine Sagengestalt aus uralten Zeiten. In diesem Buch steht wenig über ihn, doch es wird berichtet, daß er der Hüter der Tiefe sei. Er schützt uns vor den Schrek- ken der ewigen Dunkelheit, vor den Kindern Pyrdacors, die er mit sich in den Abgrund zog. Ich weiß nicht, ob er ein Zwerg oder Elf war, doch sein Name ist ungewöhnlich für ei- nen Angroschim.

Es gibt eine Redewendung in unse- rer Sippe, die von den „Stollen des Amanthallas“ spricht. Es soll in die- sen Gängen große Reichtümer ge- ben, doch nur der, den die Gier ver- zehrt, wagt sich in diese tiefen Stol- len, aus denen es keine Rückkehr gibt. Diese Sage ist aus der Tatsa- che erwachsen, daß unter dem Raschtulswall irgend etwas existiert, daß immer wieder das Leben von Zwergen fordert, die sich zu weit



hinunter gewagt haben.

Manchmal bricht das Unbekannte sogar bis zur Oberfläche vor, was zum Beispiel vor fünf Jahren zur Schließung der hiesigen Kupfermine führte. Damals wurde viel von den Schrecken aus den „Stollen des Amanthallas“ gesprochen. Arbeiter, die offensichtlich einen Durchbruch in ein natürli-



ches Höhlensystem freigelegt hatten, waren nicht mehr zur Oberfläche zurückgekehrt. Zweimal schickten wir daraufhin Krieger in die Höhlen, die nach den Verschollenen suchen sollten, doch auch diese kamen nicht zurück. Wir entschlossen uns damals, das Bergwerk, das sowieso nicht mehr besonders ertragreich war, zu schließen, damit das Böse, das die Vermißten befallen hatte, nicht noch andere ins Unglück reißen konnte. Ich blieb als Wächter über das Tor zurück.“

Meisterinformationen:

Morlosch kann wenig über das Böse aus den Tiefen unter dem Raschtulswall berichten, da anscheinend niemand ein Zusammentreffen mit dem Unbekannten überlebt hat.

Das Buch, in dem er gelesen hat, ist eine Sagensammlung, in der in einer Aufzählung von Helden aus der Vorzeit über *Amanthallas* lediglich steht, daß er derjenige sei, der die Zwerge vor den Schrecken der ewigen Dunkelheit, vor den Kindern Pyrdacors schützt, die er mit sich in den Abgrund zog!

Sollten die Abenteurer nun kundtun, in das Kupferbergwerk und das von den Arbeitern freigelegte Höhlensystem vorstoßen zu müssen, kann Morlosch nur von einem solchen Ansinnen abraten. Er weiß zwar auch nicht, wo die Helden weitere Informationen über *Amanthallas* erhalten können, da er sicher ist, daß noch nicht einmal in Xorlosch mehr herauszufinden ist, doch eine Expedition in die „Stollen des Amanthallas“ hält er für Selbstmord!

Meisterinformationen:

Falls die Helden Morlosch gefragt haben, werden sie wissen, daß die Kupfermine in fünf Ebenen angelegt wurde, die miteinander durch Tragekörbe und gewundene Rampenstollen verbunden sind. Der Durchbruch in das Höhlensystem hat in der untersten Ebene stattgefunden.

Die Tragekörbe im Hauptschacht der Mine sind wie die sie haltenden Seile in einem erbarmungswürdigen Zustand, der davon abrät, auf diese Weise zur fünften Ebene hinabzusteigen. Die Gruppe muß also die Rampen benutzen, die sich in die Tiefe winden. Das Stützgebälk dieser Rampen ist an einigen Stellen eingebrochen und man muß diese Passagen äußerst vorsichtig durchqueren, um Erdbeben zu vermeiden. Der dicke Staub auf dem Boden der Stollen glitzert grünlich und zeigt, daß bis auf einige Ratten hier schon sehr lange niemand mehr entlang gegangen ist.

Die fünfte Ebene steht etwa zwei Spann unter Wasser. Eine im Licht der Fackeln und Laternen rot leuchtende Flechte wuchert über die Stützbalken. Es bedarf einiger Überredungskünste (Abrichten-Probe +5) die Lasttiere in das Wasser zu führen. Irgend etwas schreckt sie ab, die modrig riechende Flüssigkeit zu durchqueren. Als plötzlich ein Pseudoarm aus der dunklen Brühe einen der Charaktere angreift, wissen

Wenn die Charaktere jedoch darauf bestehen, in die Mine gelassen zu werden, wird Morlosch sich nach langem Hin und Her bereit erklären, das Tor für sie zu öffnen. Er besteht jedoch darauf, den Eingang hinter ihnen sofort wieder zu verschließen. Der Zwerg bietet an, jeden Tag einmal die Pforte zu kontrollieren, um die Helden, falls sie zurückkehren, herauszulassen (Er verschweigt, daß er sie nur herauslassen wird, wenn sie sich daran erinnern können, daß er einen blauen Wams und ein rotes Halstuch trug, als sie ihn das erste Mal trafen! (Die Charaktere erinnern sich daran, wenn zumindest einem von ihnen eine Klugheits-Probe gelingt!)).

Morlosch kann natürlich alle Fallen, die noch nicht von den Abenteurern ausgelöst oder entschärft wurden, deaktivieren (Er sichert den Geröllhaufen mit einem Holzbrett aus einem der verlassen Häuser ab und legt ein Taschentuch über den Feuerstein im Torrahmen). Außerdem besitzt er Schlüssel für alle Schlösser des Tores, so daß es ihm nicht schwer fällt, diese aufzuschließen.

Daraufhin öffnet er die Pforte und läßt die Helden in das Bergwerk ein. Er teilt ihnen noch mit, daß sie, falls ihre Vorräte nicht ausreichen sollten, sie neben ihren Lasttieren auch Gruftasselfleisch essen können. Dann wünscht er ihnen viel Glück und verschließt den Eingang. Kühle und muffige Dunkelheit umfängt die Charaktere...

Das Bergwerk

die Helden warum. Eine Riesenamöbe lebt hier in dem Wasser.

Riesenamöbe:

MU 20; LE 45; AT 12*; PA 0; RS 0; MR 18; GS 0.25; AU 100; TP 1W+3 (Umschlingen)/ SP durch Schleim*

*: Fällt beim AT-Wurf eine 1, so hat die Riesenamöbe den Gegner vollständig umschlungen. Bis er sich mit einer KK-Probe +KR-Anzahl befreit hat, nimmt er durch den Verdauungsprozeß pro KR 1W+KR Schaden.

Die Riesenamöbe greift keine anderen Gegner an, solange sie ein Opfer umschlungen hat. Für die übrigen Kampfbeteiligten gilt: AT: -3, ein AT-Patzer bedeutet, daß der Umschlungene getroffen wurde.

Riesenamöben lassen sich nur mit scharfen Hieb Waffen, Äxten und Schwertern wirksam bekämpfen; alle anderen Waffen richten nur halben Schaden an.

Nachdem die Riesenamöbe besiegt wurde, ist es deutlich einfacher die Lasttiere in das Wasser zu führen. Eine genauere Untersuchung der fünften Ebene des Kupferbergwerks offenbart schließlich auch den Durchbruch in das Höhlensystem von dem Morlosch erzählt hat.

Ewige Dunkelheit

Allgemeine Informationen:

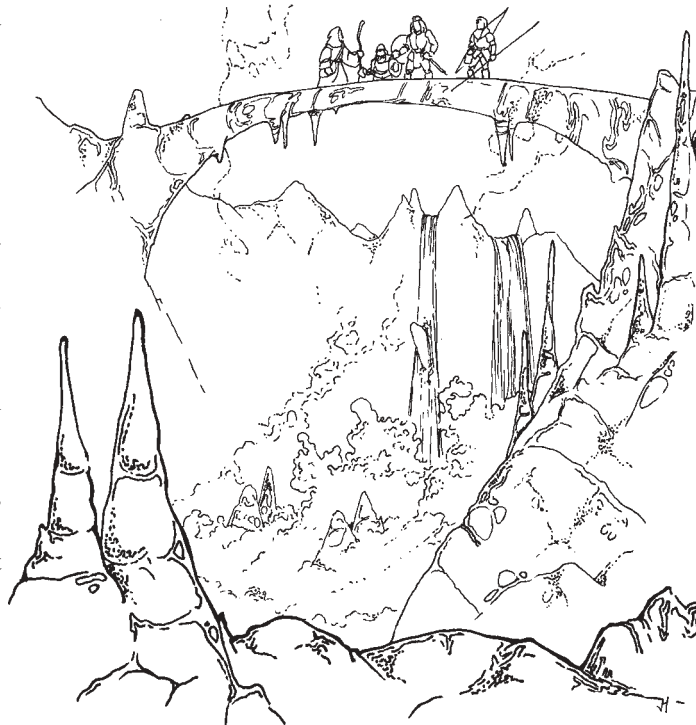
Die durchschnittliche Temperatur in den Höhlen beträgt 5° Celsius. Die Luft ist in aller Regel abgestanden und übersättigt mit Feuchtigkeit. In größeren Kavernen oder in Gängen, die zu solchen führen, ist gelegentlich eine leichte Luftbewegung zu spüren.

Meisterinformationen:

Das hinter dem Durchbruch beginnende Höhlensystem ist gigantisch. Die Helden werden recht schnell auf Abzweigungen und Kavernen mit mehr als zehn Ausgängen stoßen. Es ist müßig, eine Karte des gesamten Komplexes zu zeichnen, da dieser sich über viele Meilen erstreckt.

Wenn die Abenteurer in das Höhlensystem eindringen, führt der Gang zunächst einige Schritt in Richtung Oberfläche und aus dem Wasser, das kniehoch in der fünfte Ebene des Bergwerkes steht. Später führen jedoch alle Wege tiefer und tiefer unter das Gebirge, in eine ebenso fremdartige, wie bizarre Höhlenlandschaft.

Schildere den Spielern, wie ihre Charaktere durch enge Stollen, durch weite Tropfsteinhöhlen, über schmale Stege am Rande einer tiefen Felsspalte und dann durch die schäumenden Wasser eines schnell dahin fließenden, jedoch nur wenige Spann tiefen Flusses wandern. Es obliegt Dir, als Meister, die Reise durch diese ungewöhnliche Welt möglichst interessant und vielgestaltig darzustellen (Es empfiehlt sich, sich einen Höhlenforscher-Bildband aus der Bibliothek zu leihen und sich inspirieren zu lassen).



Im folgenden werden einige besondere Orte beschrieben, auf die die Helden bei ihrem langen Abstieg in die Tiefen des Raschtulswalls treffen. Etwa alle fünf Stunden können sie auf eine solche Lokalität stoßen, weshalb pro vierundzwanzig Stunden dreimal auf der Tabelle 1 gewürfelt werden sollte, da zu bedenken ist, daß die Gruppe pro Tag etwa acht bis zehn Stunden rasten muß.

Natürlich verlieren die Abenteurer in dieser ewigen Dunkelheit recht schnell jedes Zeitgefühl, doch Du solltest notieren, wie lange sie sich in dem Höhlensystem befinden. Dies ist zum einen wichtig, um festzustellen, wann die Charaktere eine Pause benötigen, doch Du solltest auch Buch darüber führen, wieviel Proviant sie verbrauchen. Sobald dieser nämlich aufgebraucht ist, müssen sie sich aus der Umgebung ernähren, was sicher so manchem von ihnen nicht gefallen wird. Gruftasselfleisch oder Höhlenpilz schmecken modrig und angesichts des Mangels an Brenn- und Sauerstoff muß man sie

roh essen. Haben die Helden kein Salz oder andere Gewürze mitgenommen, haben sie auch keine Möglichkeit, den Geschmack ihrer ungewöhnlichen Kost aufzubessern.

Es ist nicht verwunderlich, wenn die Spieler nach dem Verbrauch des letzten Proviantes die eigentliche Aufgabe ihrer Charaktere zeitweilig mehr oder weniger vergessen.

Gut möglich, daß sie die meiste Zeit nach Kohle und Salz suchen wollen, sie werden damit jedoch nur selten Erfolg haben (siehe Tabelle).

Sie werden womöglich versuchen, Höhlenfische zu fangen, um ein wenig Abwechslung in ihren Speiseplan zu bringen. Und sie werden früher oder später sicher auf den Gedanken kommen, ihre Lasttiere zu schlachten, da zum einen das Futter für die Grautiere aufgebraucht ist, diese den Helden auch nicht überall hin folgen können oder wollen, und zum anderen die Vorstellung Eselfleisch zu essen plötzlich ungemein

verführerisch erscheint. All dies solltest Du mit Deinen Spielern durchspielen, weil es unterstreicht, daß das Überleben in diesen Höhlen eine Vollzeitbeschäftigung ist und wenig Zeit für Heldentum läßt.

Jede besondere Lokalität in Tabelle 1 ist mit ein, zwei oder drei Kästchen versehen. Jedes mal, wenn die Helden zu einem solchen Ort kommen, kreuze eines dieser Kästchen an. Wenn bereits alle Kästchen einer erwürfelten Örtlichkeit angekreuzt sind, solltest Du für die Gruppe eine Zufallsbegegnung auf Tabelle 2 ermitteln. Sind alle Kästchen, die zu dieser gehören, bereits angekreuzt, haben die Abenteurer die „Spinnenhöhlen“ erreicht und das Abenteuer wird mit dem

nächsten Kapitel fortgeführt. Das Kästchensystem soll darstellen, daß die Helden zuerst durch recht unbewohnte Bereiche des Höhlensystems wandern, und erst später und damit auch „tiefer“ auf verschiedene Bewohner der Unterwelt stoßen. Solltest Du an einem Tag zweimal die gleiche Örtlichkeit aus Tabelle 1 erwürfeln, dann wiederhole den Würfelwurf bis Du ein anderes Ergebnis erhältst.

Im Falle, daß die Gruppe ein zweites oder drittes Mal auf leuchtende Flechten oder Salzkrusten (oder eine andere Örtlichkeit mit zwei oder drei Kästchen) stößt, solltest Du die Beschreibung der Entdeckung deutlich von vorherigen abheben, damit klar ist, daß die Helden nicht im Kreis gegangen sind.

Falls Deine Spieler es wünschen, erlaube ihren Charakteren zur Kupfermine zurückzugehen, solange bei dem Erwürfeln der Örtlichkeiten bisher keine 20 gefallen ist. Ist dies geschehen ist ihnen nämlich eine Rückkehr zum Bergwerk nur dann möglich, wenn sie drei Orientierungsproben +5 erfolgreich ablegen.

Tabelle 1: Orte (W20):

1:

Die Helden treffen auf einige mit einer leuchtenden Flechte besetzte Gänge und Höhlen. Sie können die ungefährlichen Pflanzen als behelfsmäßige Lichtquelle benutzen. Die Flechten spenden ein schummriges Licht, das jedoch etwa drei Stunden, nachdem die Flechte von ihrem Platz entfernt wurde, erlischt.

2:

Die Gruppe stößt auf einen Abgrund, in dessen Tiefe das rote Leuchten von kochender Lava zu sehen ist. Die Abenteurer können ihren Weg nur fortsetzen, wenn sie über eine schmale Steinplatte gehen, die über den Abgrund in einen Gang in der gegenüberliegenden Wand führt. Es bedarf einer Körperbeherrschungs-Probe oder einer Geschicklichkeits-Probe +2 um unbeschadet auf die andere Seite zu gelangen. Lasttiere lassen sich nur mittels einer Abrichten-Probe +8 über den Abgrund führen. Sollten die Helden sich dafür entscheiden, umzukehren, würfeln bitte dreimal mit dem W20 für Örtlichkeiten in dieser Tabelle. Jedes Mal, wenn Du eine Lokalität mit mindestens einem angekreuzten Kästchen erwürfelst, entferne eine dieser Markierungen.

3:

Die Charaktere gelangen an die Gestade eines unterirdischen Sees. Er scheint sehr tief zu sein und kann ohne Boot nicht überquert werden. Es muß ausdrücklich davon abgeraten werden, in dem See zu schwimmen, da neben einigen eßbaren Bleichkarpfen äußerst gefährliche Raubfische von beachtlicher Größe (Werte wie ein Tigerhai!) in diesen Wassern leben. Mit Angel, Netz oder Speer können die Helden hier ihren Proviant aufstocken.

4:

Die Abenteurer finden eine kleine Kaverne, die wohl einst mit Wasser gefüllt war. Am Boden der Höhle hat sich eine weiße, kristalline Masse niedergeschlagen, welche die Helden abkratzen können und so 2W6 Skrupel Salz erhalten.

5:

Die Gruppe entdeckt eine Höhle, in der sich ein kleiner See gebildet hat, dessen Wasser türkis leuchtet. Das Leuchten ist zu schwach, um als Lichtquelle zu dienen.

6:

In einer außergewöhnlich großen, recht feuchten Felsgrotte wachsen Höhlenpilze. Das Innere der bis zu zwei Schritt durchmessenden Hüte ist genießbar, jedoch nicht sehr wohlschmeckend. Die breiten bis zu drei Schritt hohen Stengel der Pilze können nach einem langwierigen Trocknungsvorgang (zwei bis drei Wochen in einer trockenen Höhle) wie Holz zum Bau oder als Brennmaterial verwendet werden.

7:

Die Helden gelangen in eine Kaverne, in der sich über mehrere Stufen gewaltige Wassermassen in die Tiefe stürzen. Sie können entweder oberhalb der Kaskaden die Höhle verlassen oder hinter dem obersten Wasserfall entlang gehen, um auf der anderen Seite die Höhle zu verlassen. Im letzteren Fall ist eine Abrichten-Probe +5 nötig, um die Lasttiere hinter den tosenden Wasservorhang zu führen, doch das zweite Kästchen dieser Lokalität kann, falls noch nicht geschehen, angekreuzt werden.

8:

Der Gang, durch den die Abenteurer gehen, ist ungewöhnlich feucht und warm. Plötzlich bricht vor ihnen ein Geysir aus dem Boden und der vorderste in der Gruppe muß erfolgreich eine Ausweichen-Probe ablegen, um nicht von dem heißen Dampf verbrüht zu werden (2W6 SP). Der Geysir bricht etwa alle drei Minuten aus, so daß die Gruppe, nachdem sie diesen Rhythmus erkannt hat, gefahrlos ihren Weg fortsetzen kann.

9:

Die Charaktere gelangen in ein Labyrinth aus Tropfsteinhöhlen. Nur eine gelungene Orientierungs-Probe +4 von mindestens einem Gruppenmitglied kann verhindern, daß alle Markierungen für diese Lokalität entfernt werden.

10:

Entlang des Ganges, in dem die Abenteurer sich befinden, zeigt sich eine feine Ader aus Steinkohle. Hier kann Brennmaterial für bis zu fünf Lager- bzw. Kochfeuer gewonnen werden.

11:

Offensichtlich sind die Gänge, in denen sich die Charaktere im Augenblick bewegen, bearbeitet worden. Ein jeder kann erkennen, daß hier irgend etwas aus den Felswänden gebrochen wurde. Ein Abenteurer mit der Berufsfertigkeit Bergmann

kann mittels einer Probe +2 feststellen, daß hier Smaragde abgebaut wurden. Offenbar sind die Vorkommen aber erschöpft. Diejenigen, die diese Stollen in den Felsen getrieben haben, waren jedoch keine Zwerge oder Menschen, wie ein Bergmann, Zwerg oder Ingerimmgeweihter leicht feststellen kann!

12:

Die Gruppe trifft auf eine Felsspalte, an deren Grund ein unterirdischer Fluß mit rasender Geschwindigkeit dahin strömt. Die Spalte ist nur drei Schritt weit und in der gegenüberliegenden Wand geht der Gang, dem die Helden bisher folgten, weiter. Falls die Helden schwere und behindernde Ausrüstungsgegenstände (z.B. schwere Rüstungen und Waffen) über den Abgrund werfen, können sie selbst mit einer Körperbeherrschungs-Probe -4 hinüberspringen. Sie werden jedoch auf keinen Fall die Esel dazu bewegen können, über den Spalt zu setzen, aus dessen Tiefe unheilvolle Geräusche kommen.

Sollten die Abenteurer sich dafür entscheiden, umzukehren, würfele bitte dreimal mit dem W20 für Örtlichkeiten in dieser Tabelle. Jedes Mal, wenn Du eine Lokalität mit mindestens einem angekreuzten Kästchen erwüfelst, entferne eine dieser Markierungen.

13:

Die Gruppe betritt ein System aus kleineren Höhlen, in denen sie die Skelette von insgesamt achtzehn Wühlschraten findet. Alle hocken in kleinen Nischen und umfassen ihre angewinkelten Beine mit den Armen. Vor jedem von ihnen liegt eine Ansammlung von Kieseln und Halbedelsteinen. Die Toten lassen sich auch durch Plünderung ihrer Grabbeigaben nicht stören.

14:

In dieser kleinen Kaverne enden fünf Gänge. In der Mitte der Höhle steht ein zwei Schritt hoher, im Querschnitt quadratischer Stein, dessen Oberfläche komplett mit verschiedensten Bildern und Schriftzeichen bedeckt ist. Die Bilder zeigen auf drei Seiten Echsen und auf der vierten Spinnen. Die Schriftzeichen sind offenbar beschädigt und zum Teil sogar entfernt worden, doch man kann erkennen, daß es sich um hochelfische Buchstaben gehandelt haben muß (Alte Sprachen-Probe +5). Es ist aus ihnen keine sinnvoller Nachricht mehr zu entziffern.

15:

Die Gruppe stößt auf die sterblichen Überreste einer Ferkinasippe, die sich offensichtlich in diesem Höhlensystem verirrt hat. Der Zustand der Skelette, ihrer Kleidung und Waffen zeugt davon, daß die Bergnomaden schon seit einigen Jahren hier liegen. Da die Zwerge die Ferkinas sicher nicht in ihre Mine gelassen haben, muß es noch weitere Zugänge zu diesem Höhlensystem geben.

16:

Die Helden hören schon seit einiger Zeit das laute Grollen eines gigantischen Wasserfalls. Als sie ihren Weg fortsetzen, endet der Gang auf der Rückseite der niederstürzenden Wassermassen, und die Helden müssen umkehren. Würfele bitte zweimal mit dem W20 für Orte in dieser Tabelle. Jedes Mal, wenn Du eine Lokalität mit mindestens einem angekreuzten Kästchen erwüfelst, entferne eine dieser Markierungen.

17:

In der Höhle, die die Charaktere nun durchqueren, steht an einer Wand ein gewaltiger Baum aus Stein. Es ist ein Fossil, das härter als der es umgebende Sandstein ist. Durch die hohe Feuchtigkeit in der Kaverne zerfällt der Sandstein und der Baum wird freigelegt.

18:

Als die Helden durch diese Höhle gehen, sehen sie einen rötlich schimmernden Stein, der offensichtlich in der Luft schwebt. Falls sie sich ihm nähern, rotiert er kurz und fällt dann zu Boden. Nähere Untersuchungen zeigen, daß dieser Stein sehr magnetisch ist und deshalb von Eisenrüstungen und Waffen stark angezogen wird. Offensichtlich befinden sich in der Höhlendecke Eisenerze, die den Stein ebenfalls anzogen, während das Eigengewicht des Steines ihn zu Boden zog! Die Abenteurer können den zehn Skrupel wiegenden und sehr zerbrechlichen Stein an sich nehmen, wenn sie wollen.

19:

In einer Nische in der Wand dieses Ganges entdecken die Helden eine kleine, extrem gut verarbeitete Echsenstatuette aus Marmor. Sie ist von einer dicken Staubschicht bedeckt, doch ansonsten unbeschädigt. Sie ist etwa ein Spann groß und wiegt drei Stein. Der dargestellte Achaz trägt einen Speer, auf dessen Spitze ein Zwergenkopf steckt.

20:

Die Helden haben vollkommen die Orientierung verloren. Würfele bitte fünfmal mit dem W20 für Örtlichkeiten in dieser Tabelle. Jedes Mal, wenn Du eine Lokalität mit mindestens einem angekreuzten Kästchen erwüfelst, entferne eine dieser Markierungen.

Tabelle 2: Zufallsbegegnungen (2W6):

Im folgenden werden Zufallsbegegnungen aufgeführt, die die Helden vor Probleme stellen könnten.

Außerdem treffen sie immer wieder auf kleinere Spinnen, Ratten und Höhlenlurche, doch diese Begegnun-

gen stellen keine besondere Anforderungen an die Gruppe, da keine dieser Tierarten sich aggressiv gegenüber den Charakteren verhält.

2:

Die Abenteurer stoßen auf einen Höhlentroll, der in ihnen eine willkommene Abwechslung auf seinem Speiseplan sieht. Er greift die Gruppe beim erstem Sichtkontakt an und kann durch Worte nicht besänftigt werden, da er nur die Sprache der Höhlentrolle versteht. Falls die Helden ihn besiegen, können sie an ihm nichts interessantes finden. Er kennt Feuer und kann auch durch die ihn blendende (AT und PA -2!) Helligkeit einer Laterne nicht von seinem Vorhaben abgebracht werden. Seine Werte:

MU 25; LE 80; AT 13; PA 8; RS 4; TP 2W+1 (Faust); GS 7; AU 120; MR 9

3, 4:

Die Helden stoßen auf einen Jagdtrupp von „bleichen Echsen“. Bei ihnen handelt es sich um Achaz, deren Schuppen von blaßgelber bis fast weißer Farbe sind. Die Echsenmenschen sind blind, doch durch ihr ausgesprochen feines Gehör und außergewöhnlich sensiblen Tastsinn sind sie in der Lage, sich auch in völliger Dunkelheit sicher zu bewegen. Sie können nicht durch Helligkeit geblendet werden, doch im Wirkungsbereich eines SILENTIUMS sind sie stark benachteiligt (AT und PA -5).

Die Gruppe stößt auf 1W6+2 Jäger, die wie alle „bleichen Echsen“ sehr arrogant sind und glauben, daß die Helden eine relativ leichte Beute bieten. Neben Pilzholzspeeren mit Steinspitzen können die Abenteurer im Falle eines Sieges bei den erschlagenen Achaz getrocknete Fische und zwei erlegte Gruftasseln finden. Die Werte der Echsenmenschen:

MU 11; LE 35; AT 11; PA 8; RS 2; TP 1W6+3 (Speer); GS GST1; AU 43; MR 8

5, 6:

Die Helden stoßen auf einen Wühlschrat, der, falls sie eine Fackel oder Laterne mit sich führen (was höchstwahrscheinlich der Fall ist), vor ihnen flieht. Verfolgen sie ihn, so treiben sie ihn bei einer 1 oder 2 auf dem W6 in eine Sackgasse, wo der Schrat sich notgedrungen erbittert ihrer erwehren wird. Bei einer 3 bis 6 auf dem W6 verschwindet er in der Dunkelheit und die Helden können seiner nicht habhaft werden. Seine Werte:

MU 6; LE 55; AT 7/1*; PA 3; RS 8; TP 1W+4 (Faust)/1W20+5 (Zähne)*; GS 2; AU 100; MR 10

*: Eine 1 bei der AT bedeutet, daß der Wühlschrat seinen Gegner gebissen hat!

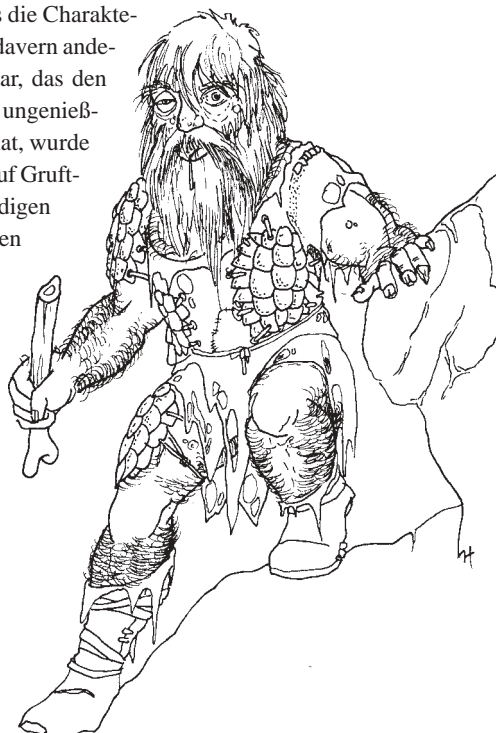
7:

Gruftasseln leben fast überall in dem gigantischen Höhlensystem, das die Charaktere durchwandern. Sie leben von Ratten, Fischen, Lurchen und den Kadavern anderer Gruftasseln. Sie stellen das einzige „Wild“ dieser Höhlenwelt dar, das den Aufwand einer Jagd rechtfertigt. Ihr Fleisch gilt an der Oberfläche als ungenießbar, doch wer sich jemals lange genug in diesen Höhlen aufgehalten hat, wurde von der Notwendigkeit zu überleben eines besseren belehrt. Die Jagd auf Gruftasseln ist nicht ungefährlich, da diese Vielbeiner sich bestens verteidigen können. In aller Regel trifft man sie in Gruppen von zwei bis vier Tieren an (1W3+1). Ihre Werte:

MU 10; LE 30; AT 11 (2AT/KR); PA 5; RS 4; TP 1W+3 (Zangen); GS 4; AU 30; MR 12 - Beute: 4 bis 9 (W6+3) Rationen Fleisch

8, 9:

Die Abenteurer stoßen auf einen Grottenzwerg. Bei diesem handelt es sich um einen der Verschollenen, von denen Morlosch berichtete. Reste von Kleidung hängen in Fetzen an dem ausgemergelten Körper des Angroschim, dessen wilder und völlig ungepflegter Bart- und Haarwuchs kaum ein Gesicht erkennen lassen. Wenn die Helden ihn nicht aufhalten, rennt der Zwerg laut schreiend davon, um kurz darauf mit 1W4 Kollegen wiederzukehren. Die mit rostigen Äxten und Pilzholzspeeren Bewaffneten werden die Charaktere bedingungslos angreifen und bis zum letzten Blutstropfen bekämpfen.



Sollten die Abenteurer versuchen, den einzelnen Grottenzweig festzuhalten, wird dieser wie ein in die Enge getriebenes Tier bis zum Tode kämpfen. Während der Auseinandersetzung wird er laut schreien und mit großer Wahrscheinlichkeit (1 bis 4 auf dem W6) weitere Mitglieder seiner Jagdgruppe (Anzahl: 1W3) anlocken!

Bei den erschlagenen Grottenzweigen ist außer ihren Waffen nichts erwähnenswertes zu finden.

Werte eines Grottenzweiges:

MU 15; LE: 30 (völlig ausgemergelt); **AT/PA 2/8; RS 2; TP 1W+3** (Axt), 1W+2 (Speer); **GS 1; AU 40; MR: 4** (vs. Beherrschungen **MR 20**)

Als die Zwerge vor fünf Jahren in dieses Höhlensystem eindringen, gerieten sie unter den mentalen Einfluß der „goldenen Spinne“. Bei dieser handelte es sich um die Anführerin einer intelligenten Abart von Höhlenspinnen, die erst kurz zuvor in die oberen Bereiche der Katakomben unter dem Raschtulswall eingewandert waren. Die „goldene Spinne“ war in der Lage, die in ihren Machtbereich eindringenden Zwerge mittels mentaler Suggestion zu versklaven. Die Angroschim wurden beauftragt, für ihre „Herrin“ und deren achtbeinige Wachen Nahrung heranzuschaffen und allen Spinnen bedingungslose Verehrung entgegen zu bringen.

Durch die jahrelange Beeinflussung ihrer Gehirne entwickelten sich die ehemaligen Arbeiter und Krieger zu den sogenannten Grottenzweigen. Sie haben jede Individualität verloren und sind noch nicht einmal mehr fähig, Rogolan zu sprechen. Die Helden werden recht bald erkennen müssen, daß eine Kommunikation mit ihnen unmöglich ist, da sie wie Zombies reagieren.

10, 11: □□

Die Helden treffen auf den Geist eines der vielen Unglücklichen, die in diesen Höhlen die Orientierung verloren haben und langsam zu Grunde gingen. Da gegen Ende ihres Lebens die Sinne der Verstorbenen oft verwirrt waren, handeln auch ihre Geister in einer nicht zu erklärenden Art und Weise und greifen in der Regel alles Lebende an. Niemand kann erklären, warum die Seelen der Toten keine Ruhe finden können, doch bezüglich ihrer Aggressivität gibt es verschiedene Theorien: Einige überlebende Zeugen eines Überfalls durch einen dieser „Höhlengeister“ behaupteten, daß der Angriff in der Hoffnung erfolge, daß die Verteidiger die Wesenheit besiegen und ihr damit zur ewigen Ruhe verhelfen. Dahingegen wird an den Kaminen der hiesigen Zwerge erzählt, daß die Geister durch ihr Verhalten die Lebenden aus den Höhlen vertreiben wollen, damit diesen nicht widerfährt, was den ruhelos Umherwandernden zugestoßen ist.

Dies alles sind jedoch Mutmaßungen, die den Helden nicht helfen werden, die Attacke eines dieser „Schrecken der Unterwelt“ abzuwehren.

Wenige Augenblicke vor dem Angriff spüren die Abenteurer eine unerklärliche Kälte, die ihren Atem kondensieren läßt. Dann erscheint unter einem markerschütterndem Heulen ein Schemen, das auf die Gruppe zufliegt und deren vorderstes Mitglied angreift. Der Angreifer hat eine humanoide Gestalt, doch man kann nicht erkennen, ob es sich um die Seele eines Zwergen, Menschen oder Elfen handelt. (Wenn es zum zweitenmal zu einem solchen Angriff auf die Abenteurer kommt, vermeinen sie zu erkennen, daß der Schemen einen „Schwanz“ hat, was darauf hindeutet, daß sie diesmal dem ruhelosen Geist eines Achaz gegenüberstehen.). Sie lassen sich auch auf keine Konversation mit den Helden ein! Die Wesenheit kann den Helden nur wenige hundert Schritt folgen, wenn diese sich zurückziehen. Besiegen sie den Geist, können sie in der Nähe unter einer dicken Staubschicht die sterblichen Überreste eines Zwergen (bzw. Echsenmenschen) finden. Die Knochen zerfallen, sobald man sie berührt. Rostspuren und schwarze Flecken im Staub sind das einzige, was von den Waffen und der Rüstung des Verstorbenen übrig geblieben ist. Der verstorbene Angroschim hat offensichtlich eine Halskette getragen, die noch erstaunlich gut erhalten ist. Sie ist magisch und sorgt dafür, daß ihr Träger pro Nacht erholsamen Schlafes 2 LE mehr als üblich regeneriert (Eine Variante des RUHE KÖRPER, RUHE GEIST ist in diesem Artefakt gespeichert worden.).

Hier die Werte des Geistes (in Klammern die Werte der Achazseele):

MU 40; LE 40 (50); AT 15 (13); PA 8; RS 6*; TP 1W+1; GS 10; AU 1000; MR 12**

*: nur mit magischen oder geweihten Waffen zu treffen. Kampfmagie ist ebenfalls wirksam!

**Diese Geister lassen sich nicht kontrollieren und durchschauen jede Illusion automatisch!

Sollten die Abenteurer erfolgreich einen Geist bekämpft haben, so eröffnet eine Magiekunde-Probe +5 oder eine Götter und Kulte-Probe +7, daß die ruhelose Seele nur mittels eines GEISTER AUSTREIBEN bzw. PENTAGRAMMA endgültig in die vierte Sphäre geschickt werden kann. Geschieht dies nicht, wird sich der Schemen zum nächsten Neumond wieder manifestieren. Sollten die Helden eine solche Austreibung erfolgreich durchführen, erhalten sie jeweils bis zu 25 Abenteurerpunkte!

12: □

Als die Charaktere in einen größeren Höhlenkomplex gelangen, schlägt ihnen ein äußerst unangenehmer Gestank entgegen. Wollen die Helden diese Katakomben durchqueren, müssen sie einen hier lebenden Tatzelwurm erlegen.

Kehren sie um, würfeln bitte fünfmal mit dem W20 für Örtlichkeiten in Tabelle 1. Jedes Mal, wenn Du eine Lokalität mit mindestens einem angekreuzten Kästchen erwürfeln, entferne eine dieser Markierungen.

Der Tatzelwurm lebt von Fischen in einem unterirdischen See, der von seinen Kavernen aus erreichbar ist, und von den Gruftasseln, die in diesen Höhlen gehäuft auftreten (beides kann auch den Helden zum Auffüllen ihres Proviantes dienen - s.o.).

Der Tatzelwurm wird den Helden in einem relativ engen Tunnel entgegentreten. Seine Werte:

MU 21; LE 55; AT 10/6/8 (2 AT/KR); PA 5; RS 5; GS 5; AU 100; MR 8; TP 1W+1 (Klauen); 2W+2 (Maul); 1W+4 (Schwanz) (nur Klauen und Maul gegen gleichen Gegner), ein Tatzelwurm nimmt keinen Schaden durch Feuer!

Elfen können sich nicht am Nahkampf gegen einen Tatzelwurm beteiligen, da der Gestank sie regelrecht "lähmt"! Pro KR muß jeder Held eine KK-Probe -1 ablegen, um festzustellen, ob ihm übel wird (Mißlingt diese, 1 SP und KK-Probe +3, um festzustellen, ob er gar ohnmächtig wird). Im Hort des Wurmes kann man neben einigen alten zwergischen Münzen nur verrostete Waffen und Rüstungsteile finden, die einen unsäglichen Gestank verströmen.

Die Spinnenhöhlen

Meisterinformationen:

Wenn Du für die Helden auf Tabelle 2 eine Zufallsbegegnung ermittelst, deren Kästchen schon alle markiert sind, haben die Charaktere die mit [1] markierte Stelle auf der diesem Abenteuer beigefügten Karte erreicht.

Der einzig gangbare Weg in die Tiefe ist der Schacht in Raum N, was die Abenteurer jedoch vor einige Schwierigkeiten stellt, da in dieser Höhle die neue,

heranwachsende Spinnenkönigin und ihre Wachen leben. Auch die in diesem Höhlenkomplex lebenden Grottenzwerge (Anzahl: 17) sollten von der Gruppe umgangen werden, wenn es nicht zu einer blutigen Auseinandersetzung mit diesen kommen soll.

Im folgenden werden die markierten Stellen auf der Karte näher beschrieben. Anschließend sollen die Möglichkeiten der Helden, dieses Abenteuer erfolgreich abzuschließen, erörtert werden.

Legende der Karte:

Die Ausgänge aus dem dargestellten Höhlensystem sind mit Nummern gekennzeichnet:

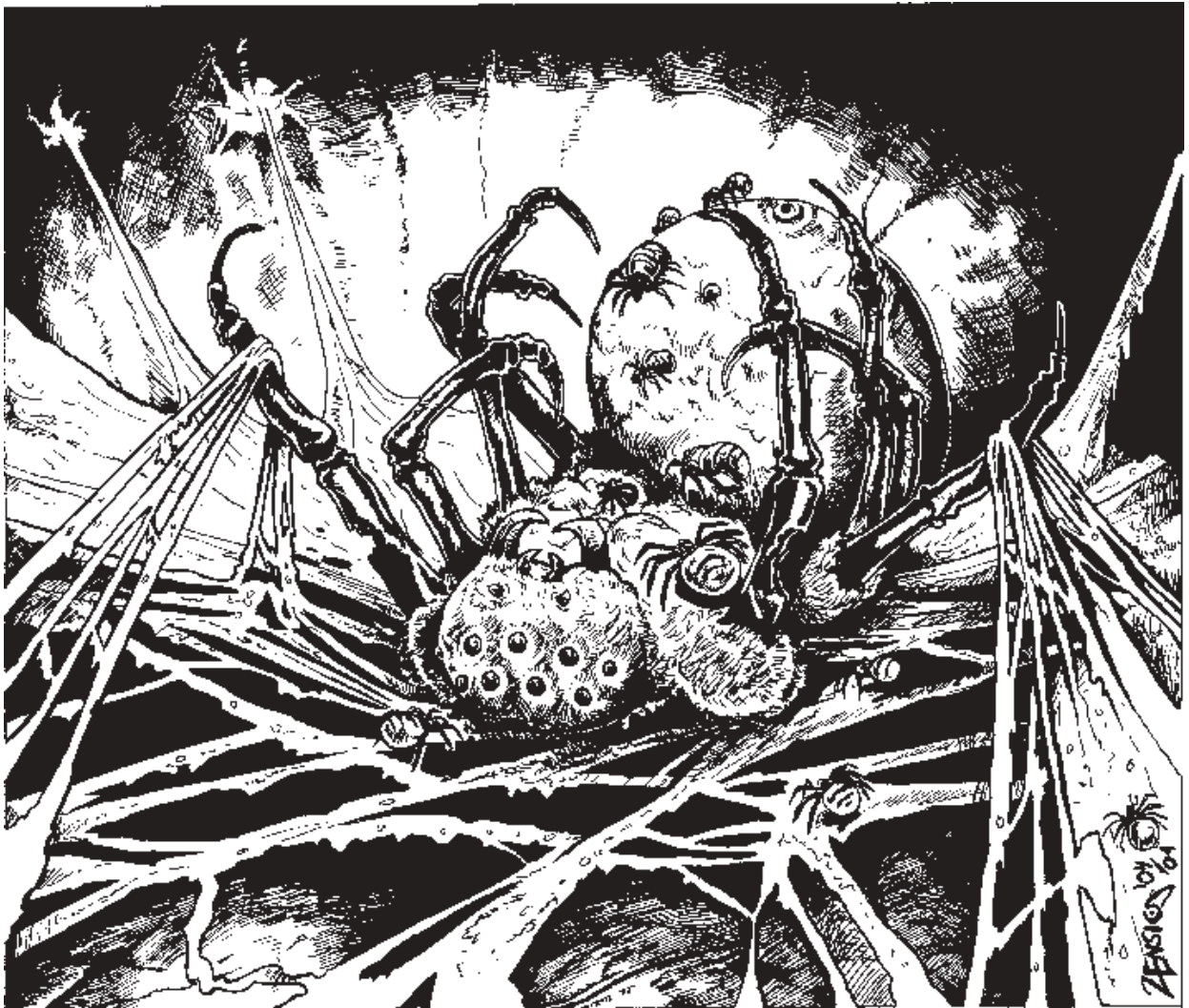
1. Durch diesen Gang kommen die Helden in den auf der Karte dargestellten Bereich.
2. Dieser Tunnel führt in einige Höhlen ohne weitere Ausgänge, in denen Höhlenpilze gezüchtet werden.
3. Auch hier geht es zu einigen Pilzplantagen. Weiterhin befinden sich in den Kavernen hinter diesem Gang Pferche mit Gruftasseln. Es gibt auch hier keine weiteren Ausgänge.
4. Durch diesen Gang geht es über einen langen Tunnel, der fünf Meilen lang ist, zur Oberfläche. Der Ausgang aus dem Höhlensystem befindet sich in einem kleinen, in sich abgeschlossenen Tal.
5. Über diesen Tunnel können die Helden weiter in die Tiefe vorstoßen. Nach etwa fünfhundert Schritt gelangen sie jedoch in Katakomben, die auf einer Strecke von mehreren Meilen mit Grubengasen angefüllt sind. Keine Magie kann die Abenteurer durch diese Höhlen bringen. Olginwurmsabsud hilft zwar gegen die giftigen Effekte des Grubengases, doch es kann nicht den hier fehlenden Sauerstoff ersetzen, den auch die standhaftesten Charaktere gelegentlich einatmen müssen. Kajubo wäre eine Lösung, wenn die mit Gas gefüllten Katakomben nicht so groß wären, daß für ihre Durchquerung mehr als zwei Stunden benötigt werden.
6. Dieser Ausgang führt wie [1] wieder in die höher gelegenen Abschnitte des Höhlensystems.

Auf der Karte sind verschiedene Bereiche mit Buchstaben gekennzeichnet. Die markierten Stellen weisen folgende Besonderheiten auf:

- A: Hier wacht unter Umständen (30%) ein Grottenzwerger, den die Helden lautlos ausschalten müssen, um keinen Generalalarm auszulösen (Werte siehe in Tabelle 2 unter 8, 9!).
- B: Dies ist ein System von Spalten, in denen Wasser in Richtung des Höhlenkomplexes fließt. Mit etwas Geduld kann man sich durch diese halb mit Wasser und halb mit Luft gefüllten Risse quetschen.
- C: An dieser Stelle sind Wände und Decken mit Spinnennetzen dicht bedeckt. Darin befinden sich hunderte, bis zu 5 Finger durchmessende Spinnen, die den Helden jedoch nicht gefährlich werden können. Sie werden von den Grottenzwerger mit der Lymphe geschlachteter Gruftasseln ernährt, die in kleinen Steintrögen am Boden der Höhle aufbewahrt wird. Dort sitzen ebenfalls unzählige Spinnen und saugen die gelbliche Flüssigkeit auf.
- D: Dies sind drei kleinere Teiche. Sie werden durch Spalten im Felsen mit Wasser gespeist (siehe B), welches wiederum durch Risse am Boden abfließt.
- E: Hier befindet sich der „Asselschlachthof“ der Grottenzwerger. Überall liegen ausgeweidete Asselpanzer herum und ein beißender Geruch liegt über dem Gebiet. Auf einem großen Lagerfeuer wird das Asselfleisch an Spießen gebraten oder in Töpfen aus zusammengefügt Panzerschalen gekocht. Hier befinden sich fast zu jedem Zeitpunkt (80%) 2 bis 5 (1W4 +1) Grottenzwerger.
- F: Hier werden die Stämme der großen Höhlenpilze getrocknet, wodurch sie die Härte von Kiefernholz erhalten. Die getrockneten Pilzstämme dienen jedoch den Grottenzwerger hauptsächlich als Brennmaterial. In dieser Region sind fast immer (95%) mehrere (1W6) der Höhlenbewohner anzutreffen. Stapel der trocknenden Stämme verdecken den Eingang zu den mit G gekennzeichneten Felsspalten.
- G: Auch durch diese Felsspalte kann man sich mit etwas Mühe hindurch winden.
- H: Diese Höhle ist mit einem fast undurchdringlichen System von riesigen Spinnennetzen durchzogen. In dreien von diesen lauern männliche Höhlenspinnen (Werte siehe unten).

Regelmäßig treiben die Grottenzwerge einige Gruftasseln in diese Kaverne.

- I: Hier befindet sich einer der zahlreichen Asselpferche, die die Grottenzwerge unterhalten. In einem durch getrocknete Pilzstämmen abgeteilten Höhlenbereich werden bis zu zwanzig Gruftasseln gehalten. Sie werden mit Abfällen, Exkrementen und den ungenießbaren Häuten des Höhlenpilzhutes gefüttert.
- J: Hier werden die Häute, die zur Ernährung der Gruftasseln verwendet werden (siehe I!), vom genießbaren Inneren der Pilzköpfe gezogen. Ein oder zwei Grottenzwerge sind hier mit einer Wahrscheinlichkeit von 40% anzutreffen.
- K: In dieser Höhle befinden sich Kultgegenstände, die von den Grottenzwergen bei den Zeremonien zur Anbetung der „goldenen Spinne“ verwendet werden. Hierbei handelt es sich um die mumifizierten Köpfe von drei „bleichen Echsen“, die auf mit Schnitzereien verzierten Stangen aus Pilzholz stecken. Weiterhin läßt sich hier ein Kokon von etwa einem Schritt Länge finden, in welchem bei jeder Bewegung Knochen und Metallteile aneinander schlagen. Einige mit klebrigen Spinnenfäden eingehüllte Halbedelsteine und eine verbeulte Minenlampe ohne Öl, auf die offensichtlich mit einem daneben liegenden Holzlöffel eingeschlagen wird, runden das Inventar der Kultgegenstände ab.
- L: Dies ist die Waffenkammer der Grottenzwerge. Außer einem Kriegshammer, den Überresten einer leichten Armbrust, drei verrosteten Kurzschwertern und vier ebenso angegriffenen Kriegsbeilen sind vor allem Pilzholzspeere hier zu finden. Hier wacht zu fast jedem Zeitpunkt (80%) ein Grottenzwerg.
- M: In dieser Höhle halten die Grottenzwerge zwei „bleiche Echsen“ gefangen. Da die Achaz immun gegen die mentalen Impulse der „goldenen Spinne“ sind, gelten sie als Erzfeinde der Achtbeiner, die von ihren Untertanen verlangen, daß sie möglichst viele Echsenmenschen fangen und zu entsprechenden Feiertagen der „goldenen Spinne“ opfern. Die beiden hier sollen getötet werden, wenn die neue Königin ausgewachsen ist. Der Eingang zur Höhle ist versperrt und wird von einem Angroschim bewacht.
- N: In dieser Höhle lebte die „große goldene Spinne“, die ihren Stamm von Höhlenspinnen aus der Tiefe hierhin geführt und mit Hilfe ihrer mentalen Gaben die in das Höhlensystem eindringenden Zwerge zu willigen Sklaven gemacht hat (siehe Tabelle 2 unter 8, 9!). Vor nun drei Wochen starb jedoch die mächtige Königin. Kurz zuvor legte sie aber ein Ei, aus dem vor wenigen Tagen eine neue „goldene Spinne“ schlüpfte, die nun von den anderen Achtbeinern aufgezogen wird. Noch immer ruht der golden schimmernde Körper der alten Anführerin auf dem gewaltigen Netz in der Mitte des Raumes, wo er einen sicherlich fünf Schritt durchmessenden Schacht in die Tiefe abdeckt. Unzählige kleine Spinnen leben auf diesem Körper von den sich zersetzenden Innereien der alten Herrscherin. An einer Seite der Höhle wachen drei weibliche Höhlenspinnen in ihren Netzen über eine nur etwa katzen große, goldene Spinne, die am Boden in einem Gewirr aus Spinnenfäden hockt. Vor diesem „Nest“ befindet sich ein



Steintrog mit einer grünlich schillernde Flüssigkeit, welche die Spinnenweibchen regelmäßig aus einer Drüse an ihrem Hinterleib absondern. Die „goldene Spinne“ saugt fast ununterbrochen von dieser Flüssigkeit. In den Netzen hängen große Kokons, in denen zum größten Teil ausgesaugte Gruftasseln zu finden sind. In einigen können die Helden jedoch auch die Überreste einer „bleichen Echse“ entdecken.

Retzorosch

Um weiter in die Tiefe und damit zu den „Stollen des Amanthallas“ vorzustoßen, müssen die Helden in den Schacht unter dem großen Netz in Höhle N gelangen. Allein die Tatsache, daß die alte Spinnenkönigin verstorben ist, macht ein solches Vorhaben möglich. Ihre Tochter ist nämlich noch nicht in der Lage Menschen, Elfen oder Zwerge mit Hilfe ihrer mentalen Fähigkeiten zu versklaven. Die Abenteurer müssen also die Gelegenheit nutzen bevor die neue Herrscherin ihre Anwesenheit telepathisch feststellen und Gegenmaßnahmen einleiten kann. Ihnen verbleiben bis zu diesem Zeitpunkt noch drei bis vier Tage.

Natürlich wissen die Helden zunächst nicht, daß sich unter dem Netz in N ein Schacht in die Tiefe befindet und dies ihr Ziel ist. Sie werden also zu Beginn versuchen, den auf der Karte dargestellten Höhlenkomplex möglichst unauffällig zu durchqueren. Leider müssen sie jedoch feststellen, daß alle Ausgänge aus den Spinnenhöhlen entweder Sackgassen sind oder wieder zur Oberfläche führen.

Sie sollten bei ihren Erkundigungen vermeiden, die Grottenzwerge, die in den entsprechend bezeichneten Bereichen des Höhlenkomplexes leben (Hier trifft man immer auf mindestens 1W6+2 Angroschim.), aufzuscheuchen. Eine Auseinandersetzung mit diesen wird schnell weitere Grottenzwerge und auch die Spinnen alarmieren, was mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit zu einem unrühmlichen Ende der Abenteurer führen würde.

Bevor die Spieler jedoch frustriert aufgeben und mit ihren Charakteren zur Oberfläche zurückkehren wollen, solltest Du dafür sorgen, daß die Helden auf **Retzorosch** stoßen.

Retzorosch ist ein Grottenzweig. Nach dem Tod der alten Spinnenkönigin und dem Aussetzen der mentalen Beeinflussung durch diese, kehrte die Fähigkeit selbständig zu denken allmählich zu ihm zurück. Er war zunächst verwirrt, doch als er erkannte, was ihm und den anderen Angroschim widerfahren war, versuchte er seine Leidensgefährten gegen die Spinnen aufzuwiegeln. Da außer ihm jedoch niemand die Suggestionen der toten Herrscherin abschütteln konnte,

hatte er keinen Erfolg und mußte schließlich sogar vor den anderen Grottenzwerge fliehen, die in ihm einen Feind der „Herrin“ erkannten.

Retzorosch hält sich noch immer in der Nähe der Spinnenhöhlen auf, da er hofft, daß sich noch weitere Angroschim von der geistigen Bevormundung lösen können. Bei der Beobachtung seiner versklavten Brüder entdeckt er schließlich auch die Helden, in denen er schon bald die beste Möglichkeit erkennt, die Achtbeiner zu besiegen. Er wartet auf einen günstigen Augenblick und spricht dann die Gruppe in gebrochenem Garethi an.

Wenn die Helden nicht überhastet und aggressiv reagieren, haben sie in dem zu Sinnen gekommenen Zwerg eine Informationsquelle gefunden, die ihnen gerne erklärt, wo der Abgang in die Tiefe zu finden ist. Retzorosch wird ihnen auch bereitwillig mitteilen, daß er und seine Brüder Opfer der mächtigen und unwiderstehlichen Suggestionen der „goldenen Spinne“ wurden, die vor kurzem starb (s.o. und Tabelle 2 unter 8, 9). Er berichtet außerdem, daß eine neue Spinnenkönigin heranwächst, und diese in kurzer Zeit sicher über die selbe Macht wie ihre Mutter verfügen wird.

Die Helden sollten also ungesehen in die Höhle N gelangen (der Weg durch die Spalten B, durch den Asselperch I und dann durch die Kammer K bietet sich an.), wo sie die heranwachsende Spinnenherrscherin und deren Wachen überwinden müssen, bevor die männlichen Höhlenspinnen (siehe H) und die Grottenzwerge diesen zur Hilfe kommen. Sobald die Abenteurer die „goldene Spinne“ töten, stößt diese einen mentalen Todesschrei aus, der den Charakteren unglaubliche Kopfschmerzen (KL, GE und FF -5) bereitet, aber alle Spinnen und Grottenzwerge im Umkreis von einer Meile für mindestens eine halbe Stunde paralyisiert. Retzorosch, der den Helden bereits zuvor mitgeteilt hat, daß er nach einem Sieg über die Achtbeiner seine Kollegen zur Oberfläche führen will, ist ebenfalls von der Paralyse betroffen und muß zurückgelassen werden, wenn die Helden ihren Abstieg durch den Schacht beginnen ...

Die Werte der Spinnen

Höhlenspinnen

MU 20*; LE 35; AT 10; PA 8; RS 2; TP 1W+3 (Biß) u. Gift**; GS 5; AU 30; MR 7

* Bei der Verteidigung ihrer Königin sind die Achtbeiner fanatisch! Die Helden können die „goldene Spinne“ erst angreifen, wenn sie mindestens zwei der drei Wächter besiegt haben!

** AT, PA, GE, FF, KK je -1 (mehrmals), pro Tag regenerieren sich die genannten Werte um 1 Punkt

Goldene Spinne

MU 13; LE 20; AT 10; PA 8; RS 3; TP 1W+1 (Biß) u. Gift*; GS 3; AU 20; MR 10

* AT, PA, GE, FF, KK je -2 (mehrmals), pro Tag regenerieren sich die genannten Werte um 1 Punkt

Die „goldene Spinne“ wird versuchen, einen der Helden zu kontrollieren, damit dieser gegen seine Freunde kämpft. Sie wählt den am kriegerischsten erschei-

nenden Charakter aus, der, um gegen die Beeinflussung zu bestehen, erfolgreich eine Probe auf seine MR ablegen muß. Gelingt ihm dies, so reicht die mentale Energie der Königin noch für eine zweite Suggestion, der sich der Abenteurer aber mit einer MR-Probe -5 erwehren kann. Gelingt ihm einer der beiden Widerstandswürfe nicht, so steht er unter dem Einfluß der „goldenen Spinne“ und wird seine Kameraden angreifen.

Die Kontrolle endet, wenn die Spinnenkönigin stirbt. Ab der zwanzigsten Kampfrunde werden der „goldenen Spinne“ pro KR 1W3-1 (bis zu einem Maximum von siebzehn) Grottenzwerge zur Hilfe eilen. In der sechzigsten Kampfrunde kommen drei männliche Höhlenspinnen (Werte wie Weibchen) hinzu, die nicht minder erbittert für ihre Königin kämpfen.

Ausklang – Teil 3

Im nächsten Abschnitt der Kampagne soll beschrieben werden, welche weiteren Schrecken in den Tiefen unter dem Raschtulswall auf die Helden lauern. Außerdem wird die Gruppe mehr über *Amanthallas* und sein Schicksal erfahren.

