

Amanthallas

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

Udo Kaiser

Teil 4: Domarkons Reich



Korrektur

Im dritten Teil der Kampagne wurde im Kapitel „Vorbereitungen“ (siehe TS 15 S. 60!) erklärt, daß Cecillia Kämmerling die Helden mit Olginwurz- bzw. Wirselskrautabsud versorgen kann. Da sie jedoch zu den entführten Dorfbewohnern gehört (siehe TS 12 S. 47!), ist es ihr nicht möglich, die Tränke den Helden persönlich zu überreichen. Ich bitte zu entschuldigen diesen Eindruck im letzten Teil der Kampagne erweckt zu haben. Der fragliche Satz sollte wie folgt lauten:

„Aus den Beständen der Kräutersammlerin Cecillia Kämmerling kann der Markherr auf entsprechende Nachfrage die Gruppe mit zwei Fläschchen Olginwurzabsud (je eine Anwendung) und zwei Phiolen Wirselskrautabsud (je 3W6 LP) ausrüsten.“

Rueckblende

Während die Helden dieser Kampagne an einer Hochzeitsfeier im entlegenen Holzbach teilnehmen, geschehen ungewöhnliche Dinge in dem kleinen Dorf. Besonders die Entführung einer Freundin (eines Schutzbefohlenen) durch Elfen aus einer Parallelglobule sorgt dafür, daß die Abenteurer daran interessiert sind, den „Kristall des Amanthallas“ zu finden. Dieser wurde von auf Riesenspinnen reitenden Elfen als Pfand für die Freigabe der Verschleppten eingefordert.

Nach einer abenteuerlichen Suche im „dreifachen“ Turm der Dorfmagierin Isalen entdecken die Helden tatsächlich einen ersten Hinweis auf Amanthallas. Eine alte Tagebucheintragung der Zauberin führt sie zu einer verlassenen zwergischen Kupfermine in die Tiefen unter dem Raschtulswall.

Tagelang streifen die Abenteurer durch die „Stollen des Amanthallas“ bis sie schließlich auf von einer „goldenen Spinne“ versklavte Grottenzwerges stoßen. Es gelingt ihnen, die noch jugendliche Nachfolgerin der kürzlich verstorbenen Spinnenkönigin zu besiegen. Und so können sie ihre Suche nach dem Kristall fortsetzen ...

Der Schacht

Meisterinformationen:

Das Ende des Kampfes zwischen den Helden und den Höhlenspinnen wurde durch den mentalen Todesschrei der „goldenen Spinne“ eingeleitet. Während die Abenteurer unter schrecklichen Kopfschmerzen leiden (für 2W6+4 Spielrunden KL, GE und FF-5), sind alle noch lebenden Spinnen und Grottenzwerges (einschließlich Retzorosch) in einem weiten Umkreis paralytisiert.

Dies ist die beste und wahrscheinlich einzige Gelegenheit für die Charaktere durch den Schacht, über den das Netz mit der verwesenden Spinnenkönigin gespannt ist, weiter in die Tiefe vorzustoßen.

Spezielle Informationen:

Es ist schon ein äußerst unangenehmes Gefühl, das die Helden beschleicht, als sie sich direkt neben dem riesigen Chitinpanzer der alten Königin durch eine der Lücken in dem großen Netz quetschen.

Der Schacht, in den sie sich herablassen, fällt fast senkrecht in die Tiefe, doch zum Glück sind seine Wände mit klebrigen Spinnenfäden überzogen, die den Aben-

teuren ausreichend Halt bieten. Tausende von kleineren Spinnen befinden sich ebenfalls hier, doch diese sind noch immer durch den telepathischen Todesschrei der „goldenen Spinne“ gelähmt und stellen keine Gefahr für die Gruppe dar.

Nach etwa fünfzig Schritt endet der Schacht an der Decke einer sieben Schritt hohen Höhle.



Meisterinformationen:

Aus dem Schacht hängen eine Vielzahl von Spinnenfäden, die die Helden nutzen können, um sich zum Boden der Höhle herabzulassen. Jeder Spieler muß einen W20 würfeln und den RS seines Charakters hinzu addieren. Ist das Ergebnis 21 oder mehr, erleidet der entsprechende Held (Ergebnis-20) x W6 TP Sturzschaden, da die Fäden, denen er sich anvertraut hat, unter seinem Gewicht gerissen sind. Der Maximalschaden soll 3W6 TP nicht überschreiten!).

Der Boden der Kaverne, in die die Abenteurer herabsteigen, ist mit einer Unzahl paralyzierter Spinnen bedeckt, die aus den Netzen im Schacht gefallen sind. Jeder Schritt der Charaktere erzeugt ein unangenehmes Knirschen, da sie zwangsläufig auf einige der bis zu walnußgroßen Leiber treten.

Elf und Fledermaus

Meisterinformationen:

Die Helden haben nun einen Bereich des gewaltigen Höhlensystems unter dem Raschtulswall erreicht, in dem verschiedene kulturschaffende Völker in einen ewigen Kampf um die wenigen Ressourcen dieser Unterwelt verstrickt sind.

Die „bleichen Echsen“ bilden unter der Führung des Purpurchdrachen **Domarkon** sicherlich die mächtigste Fraktion, doch Höhlentrolle, Aschgoblins und Flederelfen leben ebenfalls in diesen Katakomben.

Spezielle Information:

Die Höhle, in die die Helden durch den Schacht gelangten, hat nur einen Ausgang. Dieser führt die Gruppe in ein verwirrendes System von Gängen und Spalten, durch die Wasser fließt. Nach einigen Erkundigungen müssen die Abenteurer erkennen, daß sie dem zum Teil kniehohen Wasser folgen müssen, da die Gänge „stromaufwärts“ immer schmaler und schließlich unpassierbar werden.

Nach etwa einer halben Stunde Wanderung ist aus der Richtung, in der das Wasser fließt, das Rauschen eines gewaltigen Wasserfalls zu hören. Die Charaktere passieren mehrere Stellen, an denen sich kleinere Wasserläufe mit dem Bach, dem sie folgen, vereinen. Dessen Strömung hat ständig zugenommen und ein frischer Wind weht nun durch die Stollen.

Wiederum zehn Minuten später entdecken die Helden auf der rechten Seite des Ganges einen offensichtlich künstlich geschaffenen Durchgang, in dem eine aus dem Stein geschlagene Treppe nach oben führt. Da es immer gefährlicher wird, dem Bett des reißenden Baches zu folgen, und das Rauschen des Wasserfalls bedrohlich nahe klingt, sollten die Abenteurer dem Aufgang folgen.

Auf diesem Weg gelangen sie schon bald in einen weitläufigen Höhlenkomplex, in dem es sehr kühl ist. Der kalte Wind, den die Helden schon am Bach verspürten, pfeift durch un-

zählige Spalten und Kaminen. Die Abenteurer stoßen immer wieder in den künstlichen Katakomben auf mumifizierte Leichen, die auf zusammengetragenen Steinen aufgebahrt worden sind.

In den Kammern, in die die Helden zunächst gelangen, ruhen Wesen, die wie eine Mischung von Mensch und übergroßer Fledermaus erscheinen. Sie haben lederne Flügel, die sich unter ihren extrem langen Armen aufspannen, übergroße Augen und spitze Ohren.

Als die Helden tiefer in die Totenstadt eindringen, finden sie schließlich auch eine Kammer, in der Überreste von drei grausam deformierte Elfen (dies wird nun recht offensichtlich) liegen. Einer hat riesige aufgeplatzte Augen, die beiden anderen völlig verwachsene, viel zu kleine Körper.

Schließlich kommen die Charaktere in einen Bereich, in dem normal gebaute Elfen bestattet wurden. Einige von diesen tragen über ihrer größtenteils zerfallenen Kleidung korrodierende Bronzerüstungen, denen anzuerkennen ist, daß sie schwer beschädigt wurden. Die toten Elfen stellen den weitestgehend größten Teil der insgesamt 87 Leichen, die in dieser Totenstadt zu finden sind.

Schließlich gelangen die Helden zu einem Gang, der in eine gewaltige Höhle führt (siehe Karte 1: „Die Höhle der Flederelfen“).

Meisterinformationen:

Bereits die langen Ohren der Hybriden, auf welche die Charaktere zuerst stoßen, mag ihnen einen Hinweis darauf geben, daß hier Mitglieder einer unbekanntes Elfenrasse zur letzten Ruhe gebettet wurde. Die folgende Entdeckung normaler Elfen wird diese Vermutung unterstreichen.

Die deformierten Körper, die man außerdem dort findet, zeugen davon, daß die Verformung der Elfen in Flederelfen nicht ohne grausame Fehlschläge vonstatten ging (näheres siehe unten!).

Die Höhle der Flederelfen

Allgemeine Informationen:

Von der Totenstadt gelangen die Helden in eine gewaltige Höhle, die mehr als tausend Schritt durchmißt und über zweihundert Schritt hoch ist. Sie gelangen über eine in den Felsen geschlagene Treppe auf einen gigantischen Sims, der die Höhle in etwa einhundert Schritt Höhe umläuft. Die riesige Kaverne wird durch Licht, das von einem Pilzwald auf dem Boden und fluoreszierenden Flechten an Wänden und Decke ausgeht, matt erhellt.

Nur wenige hundert Schritt vom Eingang zur Totenstadt entfernt, stürzt ein imposanter Wasserfall von dem Felssims zum Höhlenboden. Die herabfallenden Wassermassen erzeugen eine dichte Gischt, die dafür sorgt, daß das Klima in der Höhle feucht ist. Überall an den kühlen Felsen schlägt sich Wasser nieder, das in kleinen Rinnsalen dem Höhlenboden entgegen fließt.

Ein Fluß strömt von dem See, in den der Wasserfall stürzt, zu einem weiteren Gewässer im Nordwesten der Höhle, das augenscheinlich einen Abfluß unterhalb der Wasseroberflä-

che hat. Rund um den Wasserlauf erstreckt sich der schimmernde Pilzwald. Im südlichen und westlichen Teil des Waldes zeugen die Stümpfe gefällter Pilze von einer regelmäßigen Nutzung. Aufmerksame Beobachter können zudem erkennen, daß Gruftasseln und andere Aasfresser zwischen den Pilzen nach Beute (für gewöhnlich Würmer und Schnecken) suchen.

An der Decke der Höhle hängen unzählige Fledermäuse, die durch kleine Felsspalten und -risse nachts auf der Jagd bis zur Oberfläche vorstoßen. Ihr Kot sorgt für die Nährstoffe, die die Pilze zum Wachsen benötigen. Kümmernde Jungtiere und altersschwache Fledermäuse, die von der Decke zu Boden stürzen, sorgen für eine gern angenommene Abwechslung im Speiseplan der Gruftasseln.

Neben Aasfressern und Fledermäusen leben die sogenannten Flederelfen in dieser Höhle. Sie bewohnen einen gewaltigen Felskegel, der von der Decke der Höhle herabhängt. Dutzende Schächte führen in das ausgehöhlte Innere der Steinformation.



Spezielle Informationen:

Als die Helden die Höhle betreten, flattern etwa drei Dutzend Flederelfen um den Felskegel herum. Sie befinden sich augenscheinlich in heller Aufregung. Immer wieder greift eines der seltsamen Wesen eine Gruppe bleicher Echsen, die im Pilzwald eine Gruftassel jagen, im Sturzflug an. Kurz bevor der Flederelf auf die Achaz trifft, wirft er einen Speer auf die Echsenwesen und fliegt davon.

Meisterinformation:

Die Helden werden vorläufig weder von den Flederelfen noch von den Echsen bemerkt.

Begnügt die Gruppe sich damit, die Situation zu beobachten, können sie beobachten, wie nach kurzer Zeit die Achaz unverrichteter Dinge abziehen. Die ständigen Angriffe durch die Flederelfen haben die Gruftassel vertrieben und somit den für die Echsenwesen gefährlichen Aufenthalt in der Höhle sinnlos gemacht. Die „bleichen Echsen“ verschwinden durch den nördlichen der beiden Ausgänge am Boden der Kaverne (siehe (6) auf der Karte „Die Höhle der Flederelfen“!). Nachdem die Achaz die Höhle verlassen haben, zieht sich ein Großteil der Flederelfen in den Felskegel zurück, doch sechs von ihnen durchsuchen fliegend die Höhle nach weiteren Eindringlingen. Falls die Helden sich nicht in die Totenstadt zurückziehen und dort bleiben wollen, werden sie recht bald entdeckt. Vorsichtig nähern sich ihnen zwei der patrouillierenden Flederelfen ...

Wollen die Helden jedoch in die Auseinandersetzung zwischen „bleichen Echsen“ und Flederelfen eingreifen, stehen sie zunächst vor dem Problem, daß sie nur unter großen Schwierigkeiten zum Boden der Höhle gelangen können (Hexen sollten sich gut überlegen, ob sie mit ihrem Fluggerät alleine zwischen drei Dutzend mit Speeren bewaffnete und äußerst aufgeregte Flederelfen fliegen wollen!).

Zum anderen verhindert das Tosen des Wasserfalls, daß die Charaktere gehört werden, falls sie sich akustisch bemerkbar machen wollen. Allein eine weithin sichtbare Lichtquelle wird die Aufmerksamkeit der Flederelfen erregen. Sie werden in einem solchen Fall panisch in ihren Wohnfelsen fliehen, was auch die blinden und durch den Rückzug der Flederelfen verunsicherten Achaz zu Flucht bewegen wird. Erst nachdem die Lichtquelle abgeblendet oder gelöscht wurde, werden wieder einige geflügelte Elfen erscheinen und sich vorsichtig den Helden nähern ...

Spezielle Informationen:

Die Flederelfen nähern sich äußerst vorsichtig der Position der Abenteurer. Sobald sie sich auf etwa 15 Schritt genähert haben, beginnt einer von ihnen in einem schwer verständlichen Hochelfisch zu „singen“. Offenbar richtet der fliegende Elf einen Willkommensgruß an die Gruppe (Ein Charakter mit einem Wert von 9+ in Alte Sprachen und mindestens 4 Punkten in

Hochelfisch (1 Punkt wenn seine Muttersprache Isdira ist) kann folgendes verstehen: „Seid begrüßt, Ihr! Seid begrüßt, in der Zuflucht!“).

Meisterinformationen:

Es hängt von der Reaktion der Abenteurer ab, wie ihr Zusammentreffen mit den Flederelfen abläuft. Die Bewohner der Höhle sehen in den Helden Gesandte Amanthallas (besonders wenn sich ein Elf in der Gruppe befindet). Ihre Mythologie besagt, daß Amanthallas einst zurückkehren wird, um seine Getreuen aus der „Grotte der Zuflucht“, wie die Flederelfen ihre Höhle nennen, in das „goldene Land“ zu führen. Sie wissen von den Leichen aus der Totenstadt, wie Amanthallas und seine Gefährten ausgesehen haben, und die Charaktere kommen diesem Bild erstaunlich nahe.

Wenn die Abenteurer sich freundlich gegenüber den Flederelfen verhalten, werden sie von diesen mit großem Respekt behandelt. Ein feindseliges Verhalten löst entsprechende Reaktionen der Bewohner dieser Höhle aus und mag das Ende dieser Kampagne bedeuten. Im folgenden gehe ich davon aus, daß ein gewisser Modus Vivendi zwischen den Helden und den Flederelfen etabliert werden kann.

Die Flederelfen sind leider nicht in der Lage, die Helden in ihre Wohnstatt zu tragen, doch Helden, die aus eigener Kraft fliegen können (z.B. Hexen), sind eingeladen, den Felskegel an der Decke der Höhle zu besuchen (Beschreibung s.u.)

Sollte mindestens einer der Helden die Grußworte während des ersten Zusammentreffens verstanden haben, so mag eine gewisse Kommunikation zwischen der Gruppe und den Flederelfen möglich sein. Gelegentliche Proben auf „Alte Sprachen“ sind angebracht. Mißlingen diese oder hat keiner der Charaktere entsprechende Kenntnisse muß man sich mühsam mit Zeichensprache verständigen.

Leider ist das Wissen um die Zusammenhänge, die zur Entstehung der geflügelten Elfen führten, in den Nebeln der Zeit verloren gegangen. Allein die bereits weiter oben beschriebene Mythologie um die Errettung der Flederelfen durch Amanthallas ist das einzige Bindeglied, das die Bewohner der Höhle mit ihrer Vergangenheit verbindet.

Ansonsten hat der ständige Kampf ums Überleben in dieser unwirtlichen Umgebung dazu geführt, daß die Kultur, welche die Vorfahren der Flederelfen einst mit sich in die Höhle brachten, nun völlig verloren ist. Die Bewohner der „Grotte der Zuflucht“ sind auf den Stand primitiver Jäger und Sammler zurückgefallen, die vergessen haben, wie man Metall bearbeitet oder einen Bogen baut.

Auch der Umstand, daß die geflügelten Elfen im Durchschnitt nur 30 Jahre alt werden, hat dazu geführt, daß das Wissen der Ahnen rasch in Vergessenheit geraten ist.

In den folgenden Unterkapiteln sollen besondere Orte in der „Höhle der Flederelfen“ näher beschrieben werden (siehe Lokalisation auf entsprechender Karte!):

1: Die Totenstadt

Spezielle Informationen:

Bereits im Kapitel „Elf und Fledermaus“ wurde die Totenstadt beschrieben. Sie wird heutzutage von den Flederelfen nicht mehr genutzt.

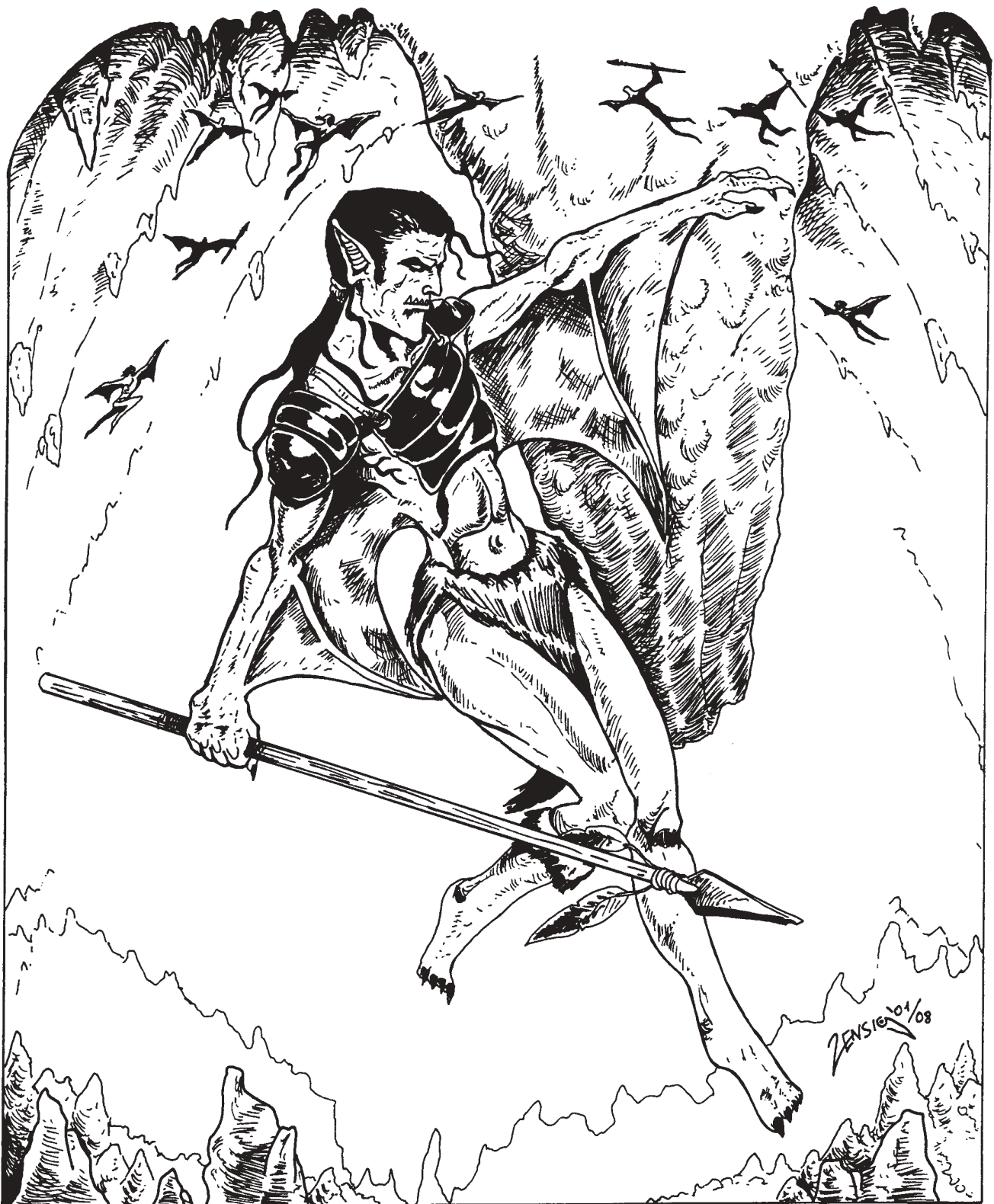
Diese glauben, daß Amanthallas die Toten als Wächter zurückgelassen hat, damit die Feinde von der Oberfläche nicht in die „Grotte der Zuflucht“ eindringen und ihm bei seiner Suche nach dem „goldenen Land“ in den Rücken fallen kön-

nen. Die Flederelfen wissen nicht, wer die „Feinde von der Oberfläche“ sind oder wie sie aussehen.

Meisterinformationen:

Falls die Abenteurer die Totenstadt nach nützlichen oder wertvollen Grabbeilagen durchsuchen wollen, so werden sie außer einigen Silberbroschen, Kupfferringen und zerbrochenen Bronzewaffen nichts finden.

Die Grabanlage wurde von der ersten Generation der Flederelfen angelegt, die hier, nachdem der Feind die „Grot-





te der Zuflucht“ verlassen hatte, die Opfer der letzten Schlacht (siehe Damarions Brief weiter unten) bestatteten. Auch die drei Unglücklichen, die die Transformation von Elf zu Flederelf nicht überlebten (siehe ebenfalls Damarions Brief), wurden hier zur letzten Ruhe gebettet.

Die Totenstadt wurde noch etwa fünfzig Jahre lang sporadisch genutzt, doch später beerdigten die Flederelfen ihre Toten ausschließlich im nordöstlichen Teil des Pilzwalds.

2: Ruinen

Spezielle Informationen:

Im Nordosten der Höhle befinden sich auf dem an dieser Stelle bis zu 400 Schritt breiten Felssims, der die Kaverne umläuft, die Ruinen einer Ansiedlung.

Diese wurde einst von mächtigen Mauern geschützt, die noch heute zu einem großen Teil erhalten sind, während von den Häusern des Dorfes am Fuße der Wehranlage nur noch einige Grundmauern zu erkennen sind. Allein ein Turm, der von einer weiteren Wehrmauer umgeben ist, hat der Zeit erfolgreich getrotzt.

Die Flederelfen wissen nicht, wer einst in der Ansiedlung lebte, doch sie meiden die Gegend, da von dem Turm eine tödliche Kälte ausgeht.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden die Ruinen näher untersuchen, werden sie zuerst feststellen, daß die verschiedenen Wehranlagen der Ansiedlung (siehe Karte) aus kunstvoll zusammengefühten Felsblöcken bestehen. Beim Bau der etwa fünf Schritt hohen Mauern wurde offenbar kein Mörtel verwendet, doch sie erscheinen solide und unzerstörbar.

Eingestürzte und rußgeschwärzte Segmente des Bollwerks zeugen jedoch davon, daß dieser Eindruck täuscht. Offensichtlich walten Kräfte gegen diese Mauern, denen auch sie nicht standhalten können. Mittels einer gelungenen Probe auf Kriegskunst vermag ein Held zu erkennen, daß die Tore der Verteidigungsanlage ihre Schwachstellen waren, doch ist nicht mehr festzustellen, aus welchem Material diese gefertigt waren.

Vor den verschiedenen Segmenten der vielfach gestaffelten Verteidigungsanlage kann man unzählige Skelette finden. Die Form der Schädel, die Schwanzwirbel und nicht zuletzt die Schuppen zeugen davon, daß es sich hierbei um die sterblichen Überreste von Echsenmenschen handelt. Mittels einer Probe +7 auf Heilkunde Wunden kann man Kerben in den Knochen entdecken, die darauf hinweisen, daß zumindest einige von ihnen durch die Einwirkung von Schwertern und Äxten aus Metall zu Tode kamen. Eine grobe Schätzung (Rechnenprobe +3) ergibt, daß zwischen 2000 und 2500 Echsenmenschen vor diesen Mauern ihren Tod fanden.

Wenn die Helden die Gebeinfelder näher untersuchen,

werden sie schließlich vor den Toren des vorletzten Verteidigungswalls (nördlich der 2 auf der Karte „Die Höhle der Flederelfen“) auf die Überreste eines Drachen stoßen. Aufgrund der Schädelform, der schwärzlichen Schuppen, der sechs Beine und der fehlenden Flügel können die Abenteurer mittels einer Tierkundeprobe +7 feststellen, daß dies die Knochen eines Purpurdrachen sind. Es ist unschwer zu rekonstruieren, daß der geschuppte Gigant um die 13 Schritt lang war.

Die Charaktere werden sicherlich nach dem Karfunkelstein im Schädel des Drachen suchen, doch müssen sie feststellen, daß dieser ebenso wie die Eckzähne fachmännisch entfernt wurde.

Von den Häusern hinter der vorletzten Mauer ist kaum noch etwas zu erkennen. Einige Mauerstümpfe ragen aus dem Boden, doch ansonsten ist in diesem Bereich nichts interessantes zu entdecken. Falls die Helden jedoch zwischen den Mauerresten Ausgrabungen durchführen, werden sie nach 1W6 Stunden einige Toncherben finden, die mit Bildnissen von Hirschen verziert sind. Führen sie ihre Forschungen fort, entdecken sie nach weiteren 1W6 Stunden eine Knochenflöte mit silbernem Mundstück, die ohne Zweifel elfischen Ursprungs ist. Aufgrund dieser Funde kann davon ausgegangen werden, daß einst Elfen hier lebten.

Nähert man sich dem letztem Verteidigungsring, hinter dem sich der noch intakte Turm befindet, so erkennt man, daß eine sicherlich drei Spann dicke Eisschicht die Mauern und den Turm bedeckt. Es wird deutlich kälter, wenn man sich diesem Bereich nähert.

3: Der kalte Turm

Allgemeine Informationen:

In einem Umkreis von 50 Schritt um den Turm herum herrscht bitterster Grimmfrost (-50°C). Durch die Luftfeuchtigkeit in der Höhle bedingt hat sich auf allen Gegenständen in diesem Bereich eine etwa drei Spann dicke, völlig klare Eisschicht gebildet. 60 Schritt vom Turm entfernt ist es noch -20°C kalt, während in 70 Schritt Entfernung die Luft bereits wieder die für die gesamte Höhle typische Temperatur hat.

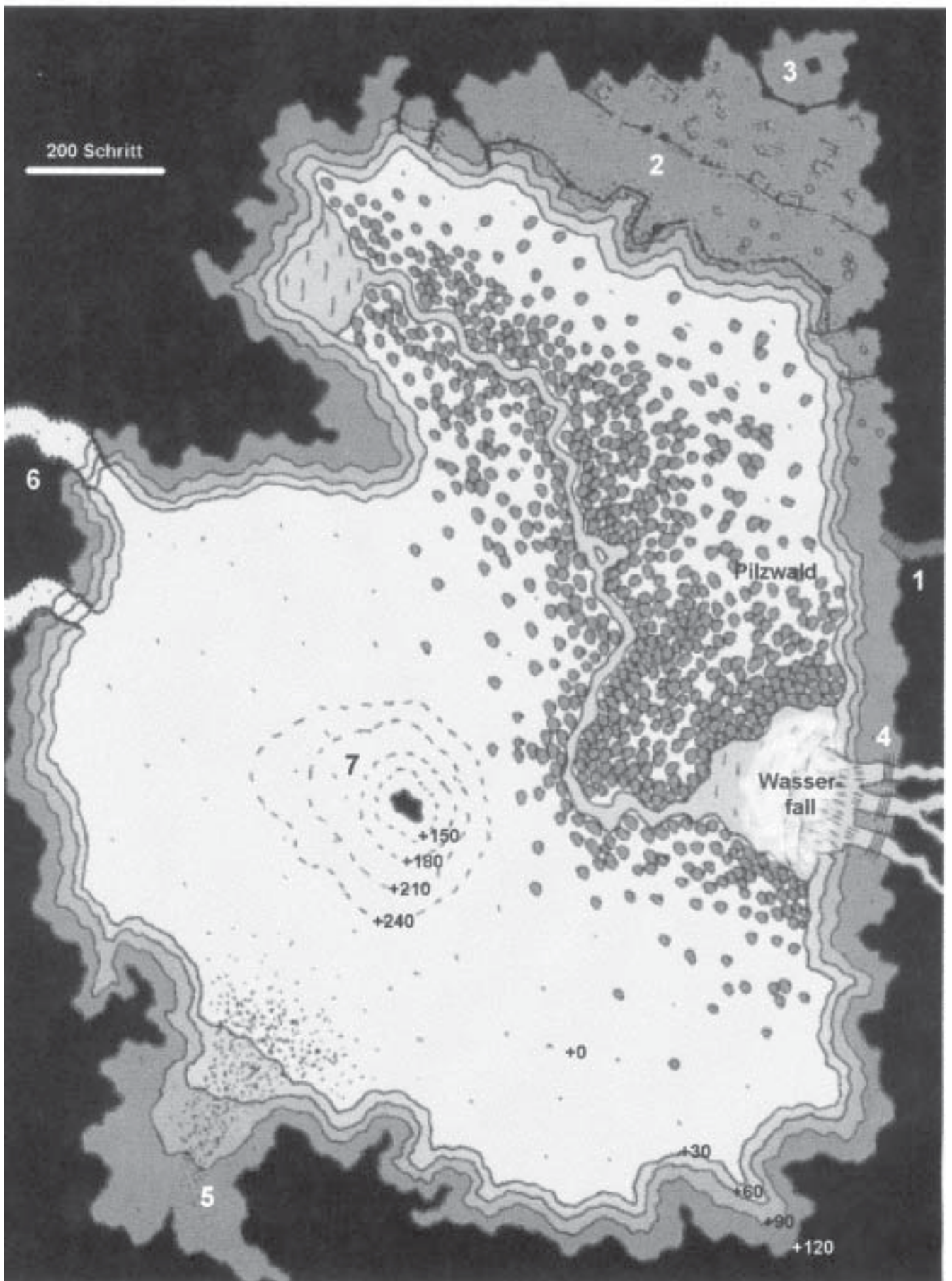
Spezielle Informationen:

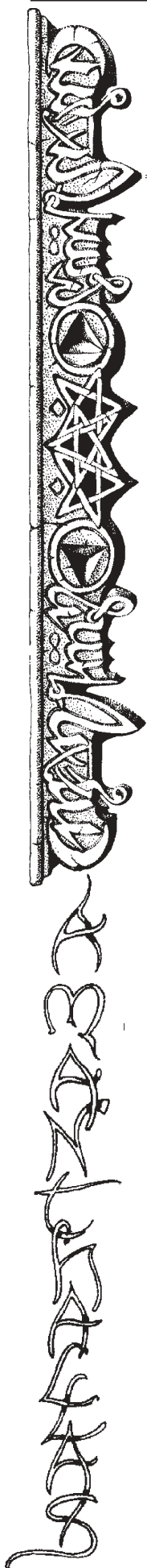
Jede Spielrunde, die sich die Helden im Turm oder in seiner direkten Nähe befinden, erleiden sie 1W6 TP Kälteschaden (Rüstungen schützen nicht, doch normale Kleidung schützt mit RS:1, während sehr warme Pelze bis zu RS:4 gewähren. Nivesen und Firnelven erleiden nur 1W6-2 TP / SR).

Meisterinformationen:

Der Durchgang durch die Wehrmauer ist durch eine drei Spann dicke Eiswand versperrt. Schlagen die Helden mit Äxten, Säbeln und Schwertern auf sie ein, wird

Karte 1: Die Hoehle der Flederelfen





sie nach insgesamt 100 Trefferpunkten soweit zerstört sein, daß sich ein einzelner Charakter zwischen den scharfen Kanten hindurch zwängen kann (GE-Probe +2, ansonsten 1 W6 TP). Wollen die Helden den Durchgang so weit öffnen, daß man ihn ohne Probleme durchschreiten kann, müssen sie der Eiswand 200 TP zufügen. Maximal zwei Helden können auf die Eiswand einschlagen. Sie treffen immer, doch wenn eine 20 für die AT gewürfelt wird, muß eine Bruchfaktorprobe für die Waffe abgelegt werden (Der Bruchfaktor für Metallwaffen erhöht sich im Grimmfrost um einen Punkt, der von Holz Waffen um zwei Punkte!).

Das „Eishacken“ ist natürlich schweißtreibend. Benötigen die Helden für das Freilegen des Durchgangs mehr als 15 Kampfunden, ist ihre Kleidung so sehr mit Schweiß getränkt, daß deren Kälteschutz (RS) um einen Punkt sinkt. Benötigen sie mehr als 25 Kampfunden sinkt der RS sogar um 2 Punkte und nach 40 Schlägen sinkt der Schutz gegen Kälte um 5 Punkte! Es können so negative Kälteschutzwerte erreicht werden, was dazu führt, daß der Spieler 1W6+(negativer Kälteschutzwert) Lebenspunkte pro 10 Kampfunden, die er in der Kälte verbringt, verliert. Ein Charakter mit negativem Kälteschutz sollte die Zone des Grimmfrostes so schnell wie möglich verlassen und dafür sorgen, daß seine Kleidung trocknet. Natürlich können die Helden nach jeweils 10 Kampfunden rasten, um nicht zu sehr in Schweiß zu geraten, doch sollte dies auf Vorschlag der Spieler geschehen und nicht durch Spielleiterhinweis. Eine Rast nimmt mindestens eine Spielrunde in Anspruch, was Kälteschaden zur Folge hat, wenn die Gruppe in der Nähe des Turms bleibt. Ein Versuch über die Wehrmauer zu klettern ist angesichts des spiegelglatten Eises, mit dem sie bedeckt ist, nur möglich, wenn entsprechende Hilfsmittel (Kletterhaken, Eispickel oder Spitzhacke etc.) verwendet werden. Es bedarf einer Kletterprobe +10, um den Wall zu erklimmen.

Nachdem die Abenteurer den letzten Befestigungswall hinter sich gelassen haben, können sie in den Bereich zwischen Mauer und Turm sehen, wo sie einige erfrorene Echsenmenschen (keine „bleichen Echsen“!) finden, die von einer dicken Eisschicht bedeckt sind. Die insgesamt fünf Achaz befinden sich sämtlich unmittelbar hinter dem Durchgang. Keiner von ihnen vermochte sich auf weniger als 40 Schritt dem Turm nähern. Die Helden hingegen können schlitternd und rutschend über das Eis, das auch den Boden bedeckt, zum Turm gelangen. Dieser hat eine Grundfläche von 20 Schritt im Quadrat, ist etwa zehn Schritt hoch, hat keine Fenster und nur eine Eingangstür in der Mitte der südlichen Wand. Jene ist wie das gesamte Gebäude mit einer drei Spann dicken Eisschicht bedeckt. Um in den Turm zu gelangen, muß die Gruppe zuerst die Eisschicht und dann die im Rahmen fest gefrorene Pilzholztür zerschlagen. Wieder können nur zwei Abenteurer das Eis bzw. die Tür attackieren und diesmal benötigen sie insgesamt 300 Trefferpunkte. Der Rüstungsschutz ihrer Kleidung fällt wieder nach 15, 25 bzw. 40 Kampfunden (siehe oben).

Wenn die Charaktere die Tür aufgebrochen haben, gelangen sie in eine gewaltige Halle, die den gesamten Turm ausfüllt. Eine frei stehende Pilzholztreppe endet etwa fünf Schritt über dem Boden genau in der Mitte des Raumes auf einer kleinen Plattform. Auf die weiß getünchten Wänden der Halle sind mit roter und schwarzer Farbe arkane Symbole gemalt (Eine Probe +20 auf Magiekunde erlaubt einem Magier oder Magietheoretiker in der Gruppe die Symbole dahingehend zu interpretieren, daß sie der Verstärkung von Magie dienen.). In der nordöstlichen Ecke des Raums führt eine steinerne Treppe in die Tiefe.

Falls einer der Helden die erstaunlich stabile Pilzholztreppe hinaufgeht, kann er erkennen, daß auf der Plattform ein Kreis aus den vier mächtigen Eckzähnen eines Drachen geformt wurde. Etwa ein Spann über dem Zentrum dieses Kreises schwebt ein wunderschön funkelnder Kristall. Sollte einer der Abenteurer versuchen, entweder einen der Zähne oder den Kristall von seiner augenblicklichen Position zu entfernen, wird der Edelstein, bei dem es sich natürlich um den Karfunkel des toten Purpurdrachen handelt, sofort zu Staub zerfallen.

Zugleich endet die Wirkung des permanenten „Caldofrigo“, der, ausgehend von dem Kristall, den Turm und seine Umgebung in Grimmfrost versetzt hat. Es dauert etwa zwei Stunden bis die Lufttemperatur wieder normal ist, doch die Helden werden nur noch in den nächsten vier Spielrunden Kälteschaden erleiden. Das Eis um den Turm herum wird in den nächsten zwei Wochen schmelzen. Die Drachenzähne bleiben vom Ende des Zaubers unberührt und können von den Charakteren mitgenommen werden.

Schreiten die Helden die steinerne Treppe hinab, so gelangen sie in das Refugium des Damarion.

3a: Das Refugium Damarions

Allgemeine Informationen:

Das Refugium ist ein aus dem Felsen geschlagener Höhlenkomplex. Die Treppe bildet das südliche Ende eines zehn Schritt langen Ganges, der auf seiner rechten Seite nach fünf Metern einen Durchgang hat. Auf der linken Seite des Korridors befinden sich zwei und sieben Schritt vom Fuß der Treppe entfernt Türen.

Meisterinformationen:

Der Durchgang auf der rechten Seite des Ganges führt in ein gewaltiges Laboratorium. Der Raum hat eine Grundfläche von etwa 20 mal 30 Schritt. Es gibt keine weiteren Ausgänge.

An der rechten Wand befinden sich vierzehn Pilzholzwinger, in denen offensichtlich Fledermäuse gehalten wurden. Am Boden von drei der Käfige liegen erfrorene Exemplare dieser Tiere.

Die Mitte des Raumes wird von zwei gewaltigen Steinblöcken beherrscht, in deren erstaunlich glatte Oberfläche arkane Zeichen geritzt wurden. Die Blöcke sind

einen Schritt hoch und ihre Oberfläche mißt exakt drei mal drei Schritt. Auf dem nördlichen der beiden Steintische kann man erkennen, daß die Zaubersymbole ein Heptagramm bilden. Eine gelungene Magiekundeprobe +15 offenbart, daß auf dem rechten der beiden Blöcke eine Art von Verwandlungsmagie durch die Symbole unterstützt werden sollte. Eine Probe +20 zeigt auf, daß auf dem linken Tisch Anrufungen Asfaloths stattfanden. Zwischen den beiden Tischen wurde ebenfalls ein Heptagramm in den Boden geritzt. An der linken Wand steht ein langer Tisch mit allerlei einfache Instrumente zur Durchführung alchimistischer Experimente. Hier können die Helden verschiedene Mörser, tönernen Töpfe, Steinspatel und kleine Pilzholzschachteln finden, in denen Mineralien, Kristalle, Gruftasselorgane, Drachen- und Echsenschuppen, Fledermauskot, Spinnenbeine, geraspelte Knochen, Würmer und Schneckenhäuser verwahrt werden. Neben dem Tisch befindet sich eine Feuerstelle, über der ein Bronzekessel hängt.

An der Wand gegenüber dem Eingang hängen anatomische Zeichnungen von Fledermäusen, Elfen und Flederelfen. Sie wurden mit einer rötlichen Farbe auf die Innenseite von Riesenpilzhuthäuten gezeichnet, die präpariert und dann in einen Pilzholzrahmen gespannt wurden.

Die Helden können neben etwas Salz, Kohle, Drachenschuppen und einigen Halbedelsteinen nichts wertvolles in diesem Raum finden.

Spezielle Informationen:

Die beiden Türen auf der westlichen Seite des Ganges bestehen aus Pilzholz. Sie sind geschlossen, doch sie haben keine

Schlösser. Die Tür in der Nähe der Treppe ist von innen mit einem Riegel verschlossen, die andere kann jedoch einfach aufgestoßen werden. Die erste Tür ist leicht aufzubrechen (20TP).

Meisterinformationen:

Hinter der linken Tür befindet sich ein Schlafgemach ohne weitere Ausgänge. Auf einem Pilzholzbett mit einer Matratze aus mehreren Lagen Pilzhuthäuten liegen zwei tote Elfen. Es handelt sich um eine Frau und einen Mann. Sie tragen wollene Kleidung und Pelze. Ihre Körper sind durch die eisige Kälte gut erhalten. Auf der Brust des Mannes liegen zwei in Rahmen gespannte und beschriebene Pilzhuthäute.

Auf jeder Seite des Bettes liegt ein Trinkgefäß. Es sieht so aus, als ob die beiden Elfen kurz vor ihrem Tod aus den Bechern getrunken haben, die sie dann kraftlos zu Boden fallen ließen. Bis auf eine Pilzholztruhe in der einige Kleider, ein Hornkamm, zwei kupferne Broschen und ein Bronzedolch zu entdecken sind, ist der Raum leer.

Wollen die Helden die Inschrift auf den Pilzhuthäuten entziffern, müssen sie eine Probe +10 auf Alte Sprachen bestehen und mindestens einen Wert von 5 in Hochelfisch besitzen (ein Held, dessen Muttersprache Isdira ist, muß nur einen Wert von 1 in Hochelfisch haben). Sie können natürlich mehrmals versuchen, das Manuskript zu lesen, doch jeder Versuch dauert mindestens eine halbe Stunde. Außerhalb der Kälte des Turmes zerfallen die Pilzhuthäute nach wenigen Stunden!

Falls es gelingen sollte, den Text zu entschlüsseln, werden die Helden folgendes erfahren:

Mein Name ist Damarion und ich überlasse diese Worte der Nachwelt. Ich schreibe dies nicht nieder, damit Ihr mir vergebt, doch ich möchte, daß Ihr mich versteht.

Nach dem Fall der goldenen Stadt führte Amanthallas uns in die Berge und schließlich in die Tiefe, damit die Häscher des Feindes unserer und besonders des Kristalls nicht habhaft werden. Wir überwandten viele Gefahren, Hunger und Verzweiflung, bis wir endlich diese Höhle, die „Grotte der Zuflucht“ fanden. Hier konnten wir leben und verweilen. Wir ließen uns nieder und errichteten Häuser.

Doch schon bald kam der Feind. Er war uns in die Tiefen gefolgt und sein Groll war groß. Wir schlugen ihn zurück und errichteten die „Trutz“. Amanthallas gab mir die Aufgabe, die Festung zu verteidigen, während er mit zwei Dutzend Getreuen weiterziehen und ein sicheres Versteck für den Kristall suchen wollte. Er versprach, zurückzukehren und uns wieder an die Oberfläche zu führen, doch ich habe ihn niemals wiedergesehen und sein Schicksal ist mir nicht bekannt.

Der Feind jedoch kehrte zurück und er brachte Krieger in großer Zahl. Sie brandeten gegen die Mauern unserer Festung und starben, doch auch viele meines Volkes fanden den Tod. Der Feind war gezwungen, sich zurückzuziehen, doch er würde wiederkommen. Ich wußte, daß die Festung seinem Zorn nicht lange standhalten konnte, und suchte nach einem Ausweg. Ich sah wie die Fledermäuse jede Nacht in die Freiheit flogen, doch wir konnten ihnen nicht folgen.

Dann kam der Feind ein drittes Mal und nun waren Drachen mit ihm. In ihrem Feuer vergingen die Tore und der Stein unserer Mauern. In ihrem Feuer vergingen viele meiner Freunde. Unsere Not war groß. Da gab Fyndaron sein Leben und nahm den größten der Drachen mit sich in den Tod. Das Geheul in den Reihen des Feindes war groß und er zog sich zurück. Ich wußte, er würde zurückkehren, und nahm des erschlagenen Drachen Karfunkel und seine Zähne und errichtete den Turm. Diesen hüllte ich in ewige Kälte, welcher ich mit der Kraft des toten Wurms Dauer und Stärke verlieh. Keiner der Schergen des Feindes würde zum Turm gelangen können.

Ich versammelte die Getreuen und erklärte ihnen, daß schon bald auch die letzten Mauern fallen würden. Ich bat sie, sich zu entscheiden. Ein jeder sollte für sich bestimmen, ob er entweder gegen den Feind streiten und sterben wolle, oder ob er wünsche, den dunklen Schergen wie die uns umgebenden Fledermäuse zu entkommen. Ich erklärte mich bereit, jeden, der letzteres wünsche, mit einer Fledermaus zu verschmelzen.



Viele entschieden sich für den Tod auf den Mauern, doch neunzehn wollten lieber die Transformation durchlaufen. So begann ich, alles vorzubereiten, um jenen, die dies wünschten, die Flügel und Sinne einer Fledermaus zu geben.

Dann kam der Feind ein viertes Mal und sein Zorn war rasend. Viele Tage währte sein Angriff und schließlich fielen die Mauern. Ich sah die Getreuen sterben und nur der Turm war uns geblieben.

Also begann ich die Transformation der wenigen, die sich für diesen Ausweg entschieden hatten. Sechzehn Verschmelzungen gelangen, doch in drei Fällen tötete meine Magie die Unglücklichen. Ich werde mir ihren Tod niemals vergeben.

Ich sandte die Überlebenden aus und sie flogen über den Köpfen des heulendes Feindes zum großen Felskegel an der Decke der Grotte. Dort fanden sie Höhlen, in denen sie sicher schlafen und auf die Rückkehr von Amant-hallas warten können. Ich und meine treue Gattin Ramena entschieden uns aber, im Turm zu bleiben und hier dem Licht entgegen zu treten. Möge es mich trotz der Schuld, die ich auf mich lud, aufnehmen.

Damarion

Hinter der rechten Tür befindet sich ein großer Schlafsaal, der etwa 20 mal 20 Schritt mißt und keine weiteren Ausgänge hat. 25 Schlafstätten ringen sich um insgesamt drei Feuerstellen. Große Vorräte von Pilzholz, das offenbar als Brennmaterial verwendet wurde, sind an der nördlichen Wand aufgestapelt.

Die Bretter eines großen Regals an der Südwand sind leer und bei den Schlafstellen können die Helden nur den zerbrochenen Kopf einer schartige Kupferaxt finden. Ansonsten ist in dem Schlafsaal nicht interessantes zu entdecken. Die Flederelfen haben alle noch brauchbaren Werkzeuge und Waffen sowie die noch verfügbare Nahrung bei ihrem Auszug zum Felskegel mitgenommen.

4: Pilzholzbruecken

Meisterinformationen:

Über die drei Zuflüsse des Wasserfalls führen uralte Pilzholzbrücken. Sie sind schon seit Jahrhunderten nicht mehr repariert worden, weshalb die Helden auf jeden Fall vermeiden sollten, sie zu benutzen. Sollte ein Charakter durch das morsche Material in die reißenden Wassermassen stürzen, so kann nur ein göttliches Wunder den Unglücklichen retten.

5: Geroelfeld

Meisterinformationen:

Ein Geröllfeld verbindet an dieser Stelle den Sims, der die Höhle der Flederelfen in etwa 100 Schritt Höhe umläuft, mit dem Höhlenboden. Mittels zwei Kletterproben +2 oder drei GE-Probe +3 kann man vom Felsims zum Boden gelangen. In umgekehrter Richtung benötigt man drei Kletterproben +3 oder vier GE-Proben +4.

Mißlingt eine Probe, so erleidet man 1W6 TP durch herabstürzende Steine, einen umgeknickten Fuß oder Abschürfungen.

6: Gaenge ins Reich Domarkons

Spezielle Informationen:

Diese beiden Gänge führen in Domarkons Reich. Nach etwa vierhundert Schritt vereinen sich die beiden Tunnel in einer kleinen Kaverne, von wo ein dritter Gang weiter in die Dunkelheit führt. In der Mitte dieser Höhle sind fünf Speere in den Boden gerammt worden. Auf diesen Speeren befinden sich die mumifizierten Köpfe von zwei Flederelfen und drei Aschgoblins (haarlose Goblins mit aschgrauer Haut). Die Augenhöhlen aller fünf Mumien sind leer und „blicken“ in Richtung der Höhle der Flederelfen.

Vor den Speeren liegt ein flacher Stein, auf den mit Ruß das Symbol von zwei gekreuzten Klauen gezeichnet wurde.

Meisterinformationen:

Dieses Arrangement soll der Abschreckung von Eindringlingen dienen. Es ist gleichzeitig ein Hoheitsymbol und zeigt an, daß der dritte Gang und alles, was dahinter liegt, Teil des Reiches von Domarkon ist.

Die Flederelfen können die Helden darüber informieren, daß Domarkon ein gewaltiger Purpurdrache und der nahezu uneingeschränkte Herr der Tiefen unter dem Raschtulswall ist. Die „bleichen Echsen“ sind seine Untertanen. Sie jagen und töten jeden, der in sein Reich eindringt.

Die geflügelten Freunde der Abenteurer können weiterhin berichten, daß Domarkon irgendwo im Zentrum seines „Imperiums“ in einem gewaltigen See lebt. Nur

wenige der Späher der Flederelfen konnten bis dorthin vordringen. Diejenigen, denen die Rückkehr jedoch gelang, berichteten davon, daß der Drache auf einer Insel lebt, von der ein glitzerndes Funkeln ausgeht.

Seit Generationen haben die Flederelfen keine Späher mehr in dieses Gebiet entsandt und heutzutage kennt keiner von ihnen den Weg zum Drachensee. Über die Aschgoblins wissen die Flederelfen nichts zu berichten.

7: Steinkegel der Flederelfen

Allgemeine Informationen:

Der Felskegel, in dem die Flederelfen leben, hat eine Basis von etwa 400 Schritt Durchmesser und ragt etwa 100 Schritt in die Höhle hinein. Sein Inneres ist von natürlichen, später von den geflügelten Elfen erweiterten, Tunneln und Kavernen durchzogen.

Spezielle Informationen:

Falls es einem der Helden gelingen sollte, zum Felskegel hinauf zu gelangen (Hexenflug, Teleportation ...), stellt er fest, daß die Kammern, in denen die Flederelfen leben, sehr primitiv eingerichtet sind. Einige Pilzhuthautbetten sind die einzigen „Möbelstücke“, die hier oben zu finden sind. Ansonsten gibt es in fast jeder Höhle eine Feuerstelle. Natürliche Risse und Spalten im Felsen dienen als Abzüge für den Rauch. Alle Eingänge zur Flederelfensiedlung sind ausschließlich fliegend zu erreichen. Die Siedlung ist in fünf Ebenen angelegt, die weder durch Tunnel noch Schächte miteinander verbunden sind. Man muß zwischen den verschiedenen Einlässen außen am Kegel entlang fliegen, um von einem Stockwerk ins andere zu gelangen. Hinter jedem Eingang haben die Flederelfen Felsbrocken aufgestapelt, die sie auf Eindringlinge und jeden, der sich direkt unter dem Felskegel befindet, schleudern können.

Die unterste Ebene umfaßt nur eine etwa 50 Schritt durchmessende Höhle, die als Trockenraum für das Pilzholz genutzt wird. In einer Ecke der Kaverne werden Pilzholzspeere über einem Feuer gehärtet und mit Steinspitzen versehen.

Die Speiße sind nur einen Schritt lang und werden von den Kämpfern der Flederelfen in einem Köcher, der fünf davon faßt, auf dem Rücken getragen. Am Ende ihrer Sturzflugattacken (siehe oben!) greift der Krieger nach einem dieser Speere und wirft ihn in einer schnellen, fließenden Bewegung auf den Feind oder die Jagdbeute. Mit einigen hektischen Flügelschlägen fängt er den durch den Angriff eingeleiteten Fall auf, um dann wieder in die Höhe zu steigen.

In der zweiten, dritten und vierten Ebene der Siedlung sind die Wohnhöhlen der insgesamt 81 Flederelfen gelegen. Hier ist für die Helden nichts interessantes zu entdecken – wenn man einmal davon absieht, daß sie es mit einer einzigartigen Wohnstatt eines nicht minder einzigartigen Volkes zu tun haben.

Die fünfte Ebene besteht aus einer etwa 100 Schritt durchmessenden Höhle, die den Flederelfen als Versammlungshalle dient. Neben drei Feuerstellen, die ununterbrochen bren-

nen, befindet sich im Zentrum der großen Kammer ein Steinblock, auf dem eine kleine Marmorstatue steht, die eine Hochelfe darstellt. Neben der Statue liegen zwei korrodierte Bronzeschwerter, einige angelaufene Silberbrochen und Kupferinge sowie ein zerbeulter Bronzehelm.

Meisterinformationen:

Die Feuer in dieser Höhle müssen ununterbrochen brennen, da die Flederelfen die Kunst des Feuermachens verlernt haben. Von hier werden brennende Pilzholzscheite in die anderen Ebenen getragen, wenn dort ein Feuer entzündet werden soll. Eine Flederelfe, die sogenannte „Ehrwürdige“, versorgt mit ihrem ebenfalls weiblichen Lehrling die Flammen.

Die „Ehrwürdige“ ist neben der „Hüterin des Feuers“ auch die Vorsitzende des Ältestenrates, der die Geschicke der Flederelfen lenkt. Der Rat besteht aus der „Ehrwürdigen“, dem ältesten Krieger und der Flederelfe mit den meisten Kindern (die „Ehrwürdige“ muß kinderlos sein und bleiben!). Diese drei bestimmen, welche Aufgaben die verschiedenen Mitglieder der Gemeinschaft zu erfüllen haben. Wenn einer der Flederelfen diesen Pflichten nicht nachkommt, hält der Ältestenrat über ihn Gericht. Die Strafe ist in aller Regel die Verbannung aus der „Grotte der Zuflucht“, was fast dem sicheren Tod gleichkommt.

Die Statue und die anderen Objekte auf dem Steinblock sind Kultgegenstände. Sie sind Symbole des Mythos, daß Amanthallas einst kommen wird, um die Flederelfen ins „goldene Land“ zu führen. Die Marmorfigur und Metallgegenstände sind für die Flederelfen wie die „Wächter“ in der Totenstadt (siehe oben) Garant dafür, daß Amanthallas einstmals hier weilte und daß er zurückkommen wird.

Spezielle Informationen:

Wie bereits angedeutet, werden die Flederelfen nur etwa 30 Jahre alt. In der „Grotte der Zuflucht“ leben 37 Krieger, 33 Frauen und 11 Kinder der geflügelten Elfen. Die Werte eines Kämpfers sind wie folgt:

MU 12; **AT** 11 (13 im Sturzflug); **PA** 11; **TP** 1W+2 (Speer), 1W+4 (Speer im Sturzflug geworfen), 1W+3 (Steinbeil); **RS** 1; **LE** 25; **AE** 15*; **MR** 6; **AU** 38; **GS** 12/1

*: Die Flederelfen verfügen über eine gewisse Magie, die sie intuitiv einsetzen. So wird ein Kämpfer in einer brenzligen Situation seinen Feind mit einem **FULMINICTUS** oder **BLITZ DICH FIND** (nicht wirksam gegen die „bleichen Echsen“!) überraschen. Ein anderes Mal wird er sich den Fischfang möglicherweise mittels eines **IN SEE UND FLUß** erleichtern. Weitere Zauber, die die Flederelfen beherrschen, sind **BALSAMSALABUNDE**, **RUHE KÖRPER**, **ARMATRUTZ** und **FLIM FLAM FUNKEL**.

Die gegenwärtige „Ehrwürdige“ heißt Gyla. Andere weibliche Flederelfen heißen Dima, Yma oder Sira, während die Männer zum Beispiel Dadion, Berion oder Talion genannt werden.

Domarkons Reich

Meisterinformationen:

Entweder durch den Abschiedsbrief Damarions oder nach intensiver Suche werden die Helden früher oder später herausfinden, daß der „Kristall des Amanthallas“ nicht in der „Grotte der Zuflucht“ zu finden ist. Amanthallas hat mit dem Kristall die Höhle verlassen und ist nicht zurückgekehrt. Da er mit Sicherheit nicht in die Arme seiner Verfolger laufen wollte, wird er durch den zweiten Ausgang die Kaverne verlassen haben. Dieser führt in das Gebiet, welches heutzutage von den „bleichen Echsen“ unter der Führung von Domarkon, dem Purpurdrachen, besiedelt ist!

Auf entsprechende Fragen werden die Abenteurer von den Flederelfen erfahren, daß Domarkon auf einer Insel im sogenannten Drachensee lebt. Von seiner Insel soll ein glitzerndes Funkeln ausgehen, das von einem großen Kristall stammen könnte.

Es bleibt den Helden also keine andere Möglichkeit, als in Domarkons Reich einzudringen, um herauszufinden, ob sich dort der „Kristall des Amanthallas“ befindet.

Spezielle Informationen:

Auf der beigegefügt Karte („Domarkons Reich“, siehe Anhang) wird ein Teil des unterirdischen Imperiums des Purpurdrachen gezeigt. Die eingezeichneten

Tunnel, Gänge und Höhlen befinden sich häufig auf unterschiedlichen Höhen, was jedoch auf der Karte nicht dargestellt wurde. Dadurch mögen Teile der Katakomben keine Verbindung miteinander haben, obwohl auf der Karte eine Verbindung zu existieren scheint. Es ist somit Meisterentscheidung, ob die Helden von einem Tunnel in einen anderen gelangen können oder nicht. Dies soll Dir genügend Flexibilität geben, um je nach Zustand Deiner Gruppe Konflikte mit den „bleichen Echsen“ heraufzubeschwören oder zu vermeiden.

Bei der Beschreibung der verschiedenen Teile des Reiches Domarkons lasse Dich durch die im dritten Teil dieser Kampagne („Die Stollen des Amanthallas“) aufgeführten Beispiele inspirieren! Die dort niedergelegten Hinweise bezüglich des Überlebens in der Unterwelt (siehe TS15, S65) sollten auch hier beherzigt werden.

Meisterinformationen:

Auf der Karte sind Siedlungen und Wachposten der Achaz eingezeichnet. In einer Siedlung leben bis zu 200 (10W20) „bleiche Echsen“, von denen (25+3W6%) Kämpfer sind. In einem Wachposten sind W20+5 Kämpfer stationiert.

Wachposten bestehen jeweils aus einigen Hütten zwi-



schen zwei Barrikaden aus Pilzholz, die einen verschanzten Durchgang haben. Ein bis zwei Wachen befinden sich fast immer (90%) auf den auf der Innenseite mit einem Wehrgang versehenen Barrikaden. Die äußere Pilzholzpalisade ist etwa drei Schritt hoch, während der Steg auf der Innenseite in etwa zwei Schritt Höhe verläuft. Die Durchgänge sind mit Pilzholztoren versperrt. Aus Toren und Barrikaden ragen angespitze Pilzholzstangen möglichen Angreifern entgegen. Letztere mögen es einem geschickten Abenteurer ermöglichen, die Palisade zu erklettern. Ihm müssen für ein solches Unterfangen jedoch eine Kletterprobe +5 und eine GE-Probe +3 gelingen, da er ansonsten an den herausragenden Spitzen 1W6+4 TP erleidet und hängen bleibt. Eine GE-Probe +5 ist nötig, um sich wieder zu befreien.

Siedlungen der „bleichen Echsen“ sind vor allem am Drachensee oder in größeren Höhlen gelegen. Gruftasselpferche und Pilzplantagen umgeben die kleinen Dörfer - ungeordnete Ansammlungen von runden Pilzholzhütten ohne Dach. Die Achaz, welche am See leben, verfügen über Pilzholzflöße, mit denen sie das Gewässer zum Fischen befahren. Die Siedlungen haben keine Wehranlagen oder Wachen. Während die Bewohner schlafen, sollten die Helden ungehindert ein solches Dorf durchqueren können. Bei einer solchen Gelegenheit können sie auch ihre Vorräte aufstocken, was jedoch wenige Stunden später bemerkt wird und eine Verfolgungsjagd auslöst.

Sollten die Helden verfolgt werden, weil sie entweder einen Wachposten oder ein Dorf angegriffen, Vorräte gestohlen oder sich auf eine andere Art und Weise auffällig verhalten haben, Sollte der Spielleiter alle vier Stunden, die die Gruppe sich im Reich Domarkons aufhält, würfeln. Mit einer Chance von 1 bis 2 auf dem W6 werden sie von einem Suchtrupp der „bleichen Echsen“ entdeckt. Ein solcher Trupp besteht aus zehn Achazkämpfern und einem Ordenskrieger. Falls die Abenteurer sich ruhig verhalten und für mindestens zwei Tage

in keine Kämpfe verwickelt wurden, wird ihre Verfolgung aufgegeben.

Wenn die Gruppe nicht verfolgt wird, muß nur einmal am Tag geprüft werden, ob sie auf eine Gruppe Achazjäger stößt (ebenfalls bei einer 1 bis 2 auf dem W6).

Die „bleichen Echsen“ sind blind, doch durch ihr feines Gehör und 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). Ihre Werte sind wie folgt:

Kämpfer, Jäger oder Fischer

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

Ordenskrieger

MU 14; AT 13; PA 10; LE 50; RS 4; MR 10; AU 65; TP 1W+4 (Steinbeil); GS GST1

Der Ordenskrieger kann zweimal am Tag Magie wirken, die dem Zauber BÖSER BLICK entspricht. Ihm muß eine Probe auf die Eigenschaften 14/11/11 (+MR des Opfers) gelingen, um den gewünschten Effekt zu erreichen. Dieser hält dann 15 Kampfrunden an!

Auf Ordenskrieger werden die Helden nur in einem Suchtrupp oder in Viriss, der Hauptstadt von Domarkons Reich treffen (siehe nächster Teil der Kampagne).

Falls die Abenteurer versuchen sollten, sich mittels Diplomatie den „bleichen Echsen“ zu nähern, müssen sie feststellen, daß diese absolut kompromißlos sind. In den Augen der Achaz sind die Helden Feinde, die möglichst schnell zur Strecke gebracht werden müssen.

Hoehlentrolle und Aschgoblins

Meisterinformationen:

Falls Du zuläßt, daß Deine Gruppe ins Gebiet der Höhlentrolle bzw. Aschgoblins gelangt, sollen hier kurz deren Werte angegeben werden:

Höhlentrolle (Anzahl: 1W4)

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

Aschgoblins (Anzahl: 1W20+10)

MU 7; AT 8; PA 7; LE 15; RS 2; MR 0; AU 23; TP 1W+2 (Speer)

Die Grenzen zwischen Domarkons Reich und den Reichen der Höhlentrolle und Aschgoblins sind mit Hoheitssymbolen (siehe oben) markiert. Du solltest Deinen Spielern unmißverständlich mitteilen, daß ihre Charaktere Domarkons Reich verlassen! Außerhalb des Reiches des Purpurdrachens werden die Helden neben jeder Menge feindlich gesonnener Geschöpfe nichts interessantes finden.

Das Schlachtfeld von Ajik

Meisterinformationen:

Ich möchte vorschlagen, daß das Vordringen der Abenteurer ins Reich Domarkons durch Dich, den Meister, deutlich gelenkt wird. Wachposten, Ansiedlungen und Suchtrupps der „bleichen Echsen“ stehen Dir zur Verfügung, um die Helden in die eine oder andere Richtung zu drängen.

So kannst Du gewährleisten, daß sie in den Bereich um das Schlachtfeld von Ajik gelangen (siehe Karte „Domarkons

Reich“). Hier werden sie früher oder später auf einen Wachposten stoßen.

Doch im Gegensatz zu den Wachstationen, auf die die Helden wahrscheinlich schon zuvor getroffen sind, sind diese Anlagen nicht nach beiden Seiten gesichert. Die auf der Karte mit einem Punkt markierten Wachposten verfügen lediglich über eine Barrikade in Richtung des Schlachtfeldes. Jedes dieser drei Hindernisse füllt den entsprechenden Tunnel bis zur Decke und besteht aus mehreren Pilzholzpalisaden



zwischen denen Felsbrocken aufgeschichtet wurden. Es gibt keinen Durchgang durch diese Barrikaden. Hinter den Schutzwällen befinden sich Pilzholzhütten für etwa 30 Echsenkrieger.

Wenn die Helden jedoch zum ersten dieser drei Wachposten kommen, finden sie ihn verlassen vor. Die Barrikade ist an einer Stelle zusammengebrochen. Es ist leicht zu erkennen, daß sie hier unterminiert wurde. Zwischen den niedergestürzten Felsbrocken und gesplitterten Pilzholzstangen können aufmerksame Abenteurer (Sinnenschärfe-Probe +10) die Überreste von unzähligen, etwa handtellergroßen Spinnen erkennen.

In den Hütten der Wachen können die Charaktere einige Speere, Rüstungsteile aus Gruftasselpanzern und Pilzhuthautbetten finden. Offenbar hat irgend etwas die hier schlafenden Achazkrieger überrascht und fortgeschleppt. Die hier gelagerten Vorräte sind ebenfalls verschwunden. Mittels einer Probe +7 auf Spurensuchen kann man Hinweise entdecken, daß Spinnen, die mindestens die Größe eines Schweines gehabt haben müssen, an dem Überfall beteiligt waren.

Falls die Helden den Bereich jenseits der zusammengestürzten Barrikade untersuchen wollen, so steht dem im Augenblick nichts im Wege.

Die Gänge hinter dem Schutzwall unterscheiden sich zunächst nicht von denen, durch die die Abenteurer bisher gewandert sind. Nach 500 Schritt aber fällt auf, daß in diesen Tunneln eine Vielzahl verschiedener Spinnen leben. Die Helden stoßen auf unterschiedliche Arten von Arachniden, die bis zu handtellergroß sind. Einige sitzen im Zentrum großer Netze, während andere sich in Felsspalten und -rissen verstecken. Es ist ersichtlich, daß die Spinnen einander fressen, aber auch Tausendfüßler, Würmer und Käfer zählen zur Beute der Achtbeiner.

Schließlich endet der Gang, der hinter der zusammengestürzten Barrikade begonnen hat, in einer großen Höhle. Die Helden können nur am Widerhall ihrer Schritte erkennen, daß sie sich in einer sehr geräumigen Kaverne befinden. Keines ihrer Lichter reicht weiter als zwanzig Schritt. Im Schein ihrer Fackeln und Laternen erkennen sie jedoch unzählige Echsen-

skelette und ausgetrocknete Spinnenkörper, in deren schwarzen, grünen oder gelben Chintinpanzern Pilzholzspeere stecken.

Wenn die Helden sich weiter umsehen, werden sie feststellen, daß hier eine gewaltige Schlacht zwischen Riesenspinnen und „bleichen Echsen“ stattgefunden hat. In der sicherlich eine Meile durchmessenden Höhle hat vor nicht mehr als fünf oder sechs Jahren ein titanischer Kampf stattgefunden, der das Leben von hunderten Achaz und Spinnen gefordert hat.

Eine unheimliche Stille liegt über dem Schlachtfeld. Kleine Spinnen bewegen sich lautlos zwischen den Überresten ihrer großen Brüder und Schwestern umher, kriechen aus den Augenhöhlen eines Echsenkopfs hervor oder weben ein Netz zwischen dem Bein einer Riesenspinne und einem Speer, der aus ihrem Körper ragt.

Bei der Untersuchung der Höhle stoßen die Helden schließlich auf ein Loch im Boden der Kaverne. Blicken sie über den Rand der sicherlich fünfzig Schritt durchmessenden Öffnung in die Tiefe, wird ihnen das Blut in den Adern gefriere. In dem Schacht spannt sich ein gigantisches Netz, in dem eine gewaltige Spinne sitzt. Netz und Spinne sitzen etwa einhundert Schritt unterhalb der Loches, doch zeichnen sie sich deutlich gegen ein diffuses, grünliches Schimmern ab, das von weiter unten kommt. Das achtbeinige Ungetüm hat einen Körper von über zwanzig Schritt Durchmesser und die riesigen Höhlenspinnen, die das gigantische Wesen mit einer nicht abreißen Kette von Gruftasseln, „bleichen Echsen“, Wühlschraten und Aschgoblins versorgen, erscheinen winzig im Vergleich.

Es ist klar, daß die Gruppe keinerlei Chance hätte, wenn die gigantische Spinne auf sie aufmerksam werden sollte. Es ist also angebracht, die Höhle schnellstmöglich und unauffällig zu verlassen.

Den Helden sollte die Flucht vom Schlachtfeld von Ajik ohne Probleme gelingen. Sie verstehen nun, warum die Echsenmenschen hier gewaltige Schutzwälle errichtet haben. Es ist jedoch auch offenkundig, daß die Spinnen einen Weg gefunden haben, wie sie die Barrikaden überwinden können. Dies ist sicherlich ein Anlaß zur Sorge für die Achaz, doch auch die Abenteurer mögen sich weniger wohl in ihrer Haut fühlen.

Ausklang - Teil 4

Im nächsten Teil werden die Helden mehr über das Schicksal von Amanthallas und den Verbleib seines Kristalls erfahren. Doch zuvor müssen sie die Gier der „Unersättlichen“ nutzen und dem Zorn eines Purpurdрахens entgehen ...

Anhang: Karte von Domarkons Reich

