

Amanthallas

Eine DSA-Kampagne
von
Udo Kaiser

Teil 5: Der Kristall und der Wächter

Rückblende

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 Parallellglobule sorgt dafür, daß die Abenteurer daran interessiert sind, den „Kristall des Amanthallas“ zu finden. 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*. Eine alte Tagebucheintragung der Zauberin führt sie zu einer verlassenen, zwergischen Kupfermine und über diese in die Tiefen unter dem Raschtulswall.

Tagelang streifen die Abenteurer durch ein gewaltiges, unübersichtliches Höhlensystem. Sie müssen eine Vielzahl unterschiedlicher Gefahren überwinden bis sie schließlich auf die Flederelfen in der „Grotte der Zuflucht“ stoßen. Hier finden sie zum ersten mal konkrete Hinweise, daß *Amanthallas* wirklich einst eine Schar von Elfen auf der Flucht vor einem unbenannten Feind in diese Höhlen führte. Von seinem Kristall wissen die Flederelfen jedoch nichts und so muß die Gruppe um ihre Suche fortzusetzen in das unterirdische Imperium des Purpurdrachen Domarkon eindringen, in welchem eine Gefahr, die vor nicht allzu langer Zeit erfolgreich zurückgedrängt wurde, erneut aus den Tiefen hervorbricht...

(Teil 1-4 sind erschienen im Thorwal Standard).

Auf der Suche

Meisterinformationen:

Während die Helden sich im Reiche Domarkons bewegen, gelten die Regeln, welche im vierten Teil dieser Kampagne bereits erläutert wurden (siehe TS16, S72f!).

Wie bereits dort zu lesen ist, würde ich vorschlagen, daß die Helden das „Schlachtfeld von Ajik“ besuchen, bevor ihnen ein Weg zum Drachensee eröffnet wird. Was sie dort entdecken, ist ebenfalls im letzten Teil der Kampagne beschrieben worden (siehe TS16, S73f!). Der fünfte Teil von „Amanthallas“ beginnt, nachdem die Helden sich erfolgreich vom Schlachtfeld zurückgezogen haben.

Spezielle Informationen:

Nachdem die Abenteurer wie von Dämonen verfolgt mehrere Meilen zwischen sich und die Gigantenspinne gebracht haben, brechen sie in der nächsten einigermaßen sicher erscheinenden Seitenhöhle erschöpft zusammen. Ihnen fehlt die Kraft ihre Augen noch länger offen zu halten, doch gleichzeitig wollen sie auch nicht schlafen. Zum einen fürchten sie schutzlos den grausamen Bewohnern dieser Höhlenwelt in die Hände zu fallen, zum anderen wissen sie, daß der Schlaf ihnen nur schreckliche Alpträume bringen kann, in denen das „Monster von Ajik“ die Hauptrolle spielen wird.

Während man Wachen aufstellt, die versuchen können, die Gruppe vor der ersten Befürchtung zu schützen, müssen die anderen Helden sich hilflos der zweiten Furcht ergeben. Die Wächter können in den Gesichtern ihrer schlafenden Kameraden lesen, welche Qualen deren Geist erleidet, um dem gemarterten Körper ein wenig Ruhe zu ermöglichen.

Meisterinformationen:

Nach ein paar Stunden Rast können die Helden wieder aufbrechen, um den „Kristall des Amanthallas“ zu finden. Vielleicht wollen sie jedoch auch nur so viele Meilen wie möglich zwischen sich und das „Schlachtfeld von Ajik“ bringen. Auf jeden Fall müssen sie ihre Zuflucht verlassen und sich wieder hinaus in das Reich des Purpurdrachen wagen. Hier hast Du nun die Möglichkeit sie langsam aber sicher in die Richtung des Drachensees zu lenken (siehe TS16, S72f und siehe auch die Karte „Domarkons Reich“!).

Nachdem die Helden erfahren haben, daß die Spinnen ihr Gefängnis um das „Schlachtfeld von Ajik“ aufgebrochen haben, ist es nicht verwunderlich, daß sie bei ihrer Reise durch das Reich des Purpurdrachen auf Anzeichen eines erneut ausgebrochenen Konflikts zwischen Arachniden und „bleichen Echsen“ stoßen. So finden sie kleinere Ansiedlungen und Wachposten der Achaz zerstört. Senkrecht in die Tiefe fallende Schächte in der Umgebung zeigen an, woher die Spinnen kamen und wohin sie sich zurückgezogen haben. Es ist fast

unmöglich und ungemein gefährlich diese scheinbar endlosen Schächte einer näheren Untersuchung zu unterziehen.

Einmal pro Tag sollte ein W6 gewürfelt werden, um festzustellen, ob die Helden auf eine Gruppe von Spinnen treffen. Bei einer gewürfelten 1 stoßen die Helden auf W3+1 Höhlenspinnen, die von 1W3-1 Wühlschraten und 1W6 Aschgoblins begleitet werden. Die Humanoiden stehen unter der geistigen Kontrolle der Spinnen und werden ihre „Meister“ bis zum letzten Atemzug verteidigen. Sie erinnern in ihrem Benehmen an die Grottenzwerge, welche die Abenteurer vor einigen Tagen – oder sind es bereits Wochen? – trafen (siehe TS15, S68ff!).

Die Spinnen werden die Helden nur dann angreifen, wenn diese zuerst feindliche Absichten erkennen lassen. Die Achtbeiner scheinen eine völlig andere Aufgabe zu verfolgen und sind an den Abenteuern nicht interessiert. Wenn die Helden den Spinnen folgen, werden sie entweder Zeugen eines Angriffs auf eine Achazpatrouille, der Plünderung von Asselpferchen der „bleichen Echsen“ oder (falls Wühlschrate in der Gruppe sind) des Anlegens eines senkrechten Schachtes in die Tiefe. Es scheint als ob eine Gruppe immer eine bestimmte Aufgabe erfüllt, bevor sie wieder in die Tiefen verschwindet. Den Abenteuern drängt sich der Eindruck auf, daß die einzelnen Aktionen einem größeren Plan dienen.

Höhlenspinne:

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

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

Wühlschrat:

MU: 20*; LE: 55; AT: 7/1**, PA: 3; RS: 8; TP: 1W+4 (Faust) / 1W20+5 SP (Biß); GS: 2; AU: 100; MR: 20***

*: Die Wühlschrate verteidigen die Höhlenspinnen ohne Rücksicht auf ihr eigenes Leben

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

***: Die Wühlschrate stehen bereits unter geistiger Kontrolle

Aschgoblin:

MU: 20*; LE: 15; AT: 8; PA: 7; RS: 2; TP: 1W+2 (Speer); GS: GST1; AU: 23; MR: 10**

*: Die Aschgoblins verteidigen die Höhlenspinnen ohne Rücksicht auf ihr eigenes Leben

** : Die Aschgoblins stehen bereits unter geistiger Kontrolle

Der Drachensee

Allgemeine Information:

Der Drachensee füllt eine gewaltige Höhle, die eine Grundfläche von über achthundert Quadratmeilen hat. An einigen Stellen ist der See über einhundert Schritt tief, während er im Durchschnitt nur eine Tiefe von zwölf Schritt hat. Die Höhlendecke befindet sich im Durchschnitt dreiundvierzig Schritt über der immerzu spiegelglatten Wasseroberfläche, doch der Abstand zwischen See und Höhlendecke schwankt zwischen null und dreiundachtzig Schritt.

Das Wasser des Drachensees ist kristallklar und eine Vielzahl von seltsamen, häufig abscheulichen Fischen, welche an das Leben in völliger Dunkelheit angepaßt sind, leben in dem Gewässer. Millionen von kleinen und kleinsten unterirdischen Bächen und Rinnsalen speisen den See, welcher seinen Ablauf im Südosten des Raschtulwalls hat, wo er die Quellwasser des Kamah speist.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden in die Nähe des Drachensees kommen, müssen sie äußerst vorsichtig sein, da seine Ufer das Kernland der „bleichen Echsen“ darstellen. Eine Vielzahl von Siedlungen existieren hier nahe beieinander und die Chance einem oder mehreren Achaz zu begegnen ist deutlich höher. Die Spieler müssen jede Stunde, die sich ihre Charaktere hier aufhalten, mit einem W6 würfeln. Bei einer 1, 2 oder 3 begegnen ihnen 1W6 „bleiche Echsen“. Die Helden können vermeiden, entdeckt zu werden, indem sie extrem leise sind und dafür sorgen, daß keiner der Achaz sie riechen kann. Da die Echsen blind sind, ist keine weitere Tarnung nötig.

Falls die Geschuppten sie trotzdem wahrnehmen sollten, müssen die Abenteurer dafür sorgen, daß die „bleichen Echsen“ nicht in der Lage sind, Alarm zu geben, was eine Verfolgung der Gruppe durch Kämpfer und Ordenskrieger (siehe TS16, S.73!) zur Folge hätte. Die Achaz, denen die Helden hier begegnen, sind jedoch nur Bauern und Fischer, welche nicht gerüstet und kaum bewaffnet sind.

Bleiche Echse, Bauer oder Fischer:

MU: 10; LE: 27; AT: 10; PA: 7; RS: 2; TP: 1W+2 (Knüppel) / 1W (Klaue); GS: GST1; AU: 35; MR: 7

Die Spieler mögen angesichts der Blindheit der Achaz glauben, daß ihre Charaktere unbeschadet durch die Straßen von Viriss, der Hauptstadt des Reichs von Domarkon schreiten könnten, falls sie keine Geräusche verursachen und keinerlei Geruch verbreiten. Ich möchte jedoch abraten dies zuzulassen. Erstens kann ich mir

nicht vorstellen, daß die Helden ihren eigenen Körpergeruch, den Geruch des Leders, das sie mit sich tragen, und den Metallgeruch ihrer Waffen und Rüstungen erfolgreich verbergen können. Zweitens ist die Wahrscheinlichkeit zu groß, daß einer der Abenteurer in den Straßen der Stadt einen Achaz anstößt oder eine der „bleichen Echsen“ in das Wirkungsfeld eines *Silentiums* hineingelangt, was sicherlich zu einem Alarm führen würde, den die Helden unmöglich überleben können.

Spezielle Informationen:

Sobald die Abenteurer ans Seeufer gelangen, wird ihnen klar, daß sie dem Ziel ihrer Suche deutlich näher gekommen sind. Sie können erkennen, daß der See ein gewaltiges Gewässer ist, in welchem sich viele Meilen von ihrem jetzigen Standpunkt entfernt eine Insel befindet. Von dieser geht ein Funkeln und Glitzern aus, das sich im Wasser des Drachensees tausendfach spiegelt. Die Insel und einige hundert Schritt des sie umgebenden Gewässers sind deutlich erhellt. Im Kontrast zu diesem erhellten Zentrum des Sees kann man einige Ruderboote erkennen, auf denen „bleiche Echsen“ Netze auswerfen und einholen.

Entlang des Ufers erkennt man im fluoreszierenden Licht einiger Pilzplantagen Dörfer. Nicht weit entfernt erhellt ein loderndes Feuer auf dem Dach eines gewaltigen Tempels eine Stadt aus Stein.

Die Helden haben das Herz des Reiches Domarkons erreicht.

Meisterinformationen:

Die Helden werden nun höchstwahrscheinlich alles daran setzen, eines der Ruderboote der Achaz zu stehlen, um mit diesem zur Insel zu gelangen. Vielleicht können einige der Helden auch fliegen und wollen das glitzernde und funkelnde Eiland auskundschaften.

Mach Deinen Spielern klar, daß die Insel und mindestens dreihundert Schritt des sie umgebenden Wassers von gleißenden Licht erhellt werden. Es scheint geradezu unmöglich, unbemerkt Domarkons Heimstatt zu erreichen. Es ist sehr unwahrscheinlich, daß der Purpurdrache freundlich auf nicht eingeladene Gäste reagiert.

Sorge dafür, daß die Spieler sich Gedanken machen, was ihre Helden dem Drachen sagen wollen, wenn er sie konfrontieren sollte. Wollen sie ihm ein Geschäft anbieten? Sie könnten Domarkon magische Artefakte in ihrem Besitz versprechen oder sie könnten ihm auch von der Gigantenspinne, welche sie auf dem „Schlachtfeld von Ajik“ gesehen haben, berichten. Doch noch bevor die Helden ihre Pläne in die Tat umsetzen, und damit ihr Leben mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit verspielen können, überschlagen sich die Ereignisse und geben den Helden eine einmalige Chance, unbemerkt zur Insel zu gelangen.

Unersättlicher Haß

Spezielle Informationen:

Während die Abenteurer in einem sicheren Versteck noch darüber beraten wie sie zur Insel gelangen und mit dem Drachen verhandeln wollen, erschüttert ein Beben den Felsen um sie herum. Steine stürzen auf sie hernieder und der Stollen, in dem sie sich befinden, droht zusammenzubrechen. Auf ihrer Flucht vor einer Lawine von Geröll gelangen sie zum Ufer des Drachensees, wo sie in letzter Sekunde den heran stürzenden Gesteinsmassen ausweichen können.

Sobald der Staub sich ein wenig gelegt hat, können sie sehen, wie der große Tempel im Zentrum von Viriss in einem gewaltigen Krater verschwunden ist. Vom Grunde des Kraters kommt ein grünes Leuchten, welches von der Höhlendecke reflektiert die gesamte Stadt in ein bizarres Licht hüllt. In diesem Licht kann man erkennen wie hunderte von Riesenspinnen über den Kraterrand in die Stadt strömen, wo sich ihnen „bleiche Echsen“ in einem verzweiferten Verteidigungskampf entgegen stellen.

Von der Unwirklichkeit dieses Bildes gebannt sehen die Helden nicht, wie sich ein dunkler Schatten von der Insel im Drachensee erhebt und auf gewaltigen Schwingen zur Stadt fliegt. Erst als ein plötzlicher Windstoß das Wasser zu ihren Füßen aufwühlt und mit sich den Geruch von Schwefel und Feuer bringt, werden die Abenteurer gewahr, daß Domarkon den Verteidigern von Viriss zur Hilfe eilt...

Meisterinformation:

Die Helden sollten diesen Augenblick nutzen, um in einem der nahe gelegenen Dörfer ein Ruderboot zu entführen. In dem heillosen Durcheinander, das dem Erdbeben und der Attacke auf Viriss folgt, sollte ihnen dies ohne größere Schwierigkeiten gelingen.

Ihnen sollte klar werden, daß die Überfahrt zur Insel mit dem Boot aus Pilzholz über drei Stunden dauern wird. Sie können in dem ungewohnten Licht die Distanz nicht absolut korrekt abschätzen, doch sie müssen verstehen, daß sie nur eine Chance haben, wenn Domarkon einige Zeit in Viriss bleibt. Der Drache benötigt etwas mehr als fünfzehn Minuten für den Flug von seiner Heimstatt zur Hauptstadt seines Reiches.

Spezielle Informationen:

Während ihrer Überfahrt können die Helden beobachten wie Dutzende von Spinnen im Feuer des Drachen vergehen. Plötzlich verdunkelt sich das grüne Leuchten, und schließlich erhebt sich die gigantische Spinne, welche die Helden schon zuvor gesehen haben, aus dem Krater. Domarkon hüllt die achtbeinige Monstrosität

sogleich in einen gewaltigen Feuerball, doch dies scheint seine Gegnerin nicht aufzuhalten. In einem gewaltigen Satz, welchen man dem Ungetüm niemals zugetraut hätte, stürzt sie sich auf den Purpurdrachen. Die zwei Kolosse sind in einen Kampf miteinander verwickelt, der nur mit dem Tode von zumindest einem der beiden enden kann.

Domarkons mächtige Kiefer zermalmen eines der Beine der Gigantenspinne, welche mit ihren fürchterlichen Greifzangen den gepanzerten Hals des über 3000 Jahre alten Drachen quetscht. Die gewaltigen Körper rollen hin und her und Viriss zerfällt zu Staub unter den Titanenkräften der beiden Kämpfenden. Nichts und niemand in der Stadt wird von Zerstörung und Tod verschont...

Meisterinformationen:

Währenddessen rudern die Helden aus Leibeskräften, um möglichst rasch zur Insel zu gelangen. Das Toben der beiden Kontrahenten in Viriss sorgt dafür, daß das Wasser des Sees unruhig ist, doch solange diese nicht in das Gewässer rollen und dort ihren Kampf fortsetzen, sollten die Helden in ihrem Boot einigermaßen sicher sein.

Spezielle Information:

Gerade als den Abenteurern dieser Gedanke kommt, schlägt Domarkon mit seinem Schwanz aus, um sich aus dem Todesgriff seiner Gegnerin zu befreien. Er trifft ein kleineres Haus, das sich unter der Wucht des Hiebes auflöst, und dessen Steine wie Geschosse davonfliegen. Einige treffen einen gewaltigen Stalaktit, welcher von der Höhlendecke über dem See über vierzig Schritt hinab reicht. Unter dem Bombardement der Steine zersplittert seine Basis und mehrere Dutzend Tonnen Gestein stürzen in den See...

Meisterinformationen:

Eine gewaltige Welle kommt auf das Boot der Helden zu. Jeder von den Insassen des Bootes muß eine Probe auf „Boote fahren“ ablegen. Addiere die Ergebnisse aller Proben auf. Gelungene Proben werden mit ihrem Überschuß positiv in diese Rechnung eingebracht, mißlungene Proben gehen entsprechend negativ ein.

Ist die Summe -10 oder weniger, so ist das Boot gekentert und untergegangen. Die Abenteurer müssen zurück zum Ufer schwimmen. Ihre Bewegungen im Wasser mögen die Aufmerksamkeit einiger Raubfische wecken!

Bei einem Ergebnis von -9 bis 0 hat das Boot erheblich Wasser genommen und ist beschädigt. In einem solchen Fall sollten die Helden zum Ufer, das etwa 1000 Schritt entfernt ist, zurückkehren und sich ein neues Boot beschaffen. Sie können natürlich auch weiterfahren, wenn es ihnen irgendwie gelingt, die Schäden zu reparieren, und das aufgenommene Wasser aus dem Boot zu befördern.

Bei einem Ergebnis von 1 bis 10 haben die Helden die Sturmwelle gemeistert ohne größere Schäden zu nehmen. Wenn die Summe der Proben größer als 10 ist, haben sie die Welle dazu genutzt 500 Schritt näher zur Insel zu kommen.

Spezielle Informationen:

Der Kampf zwischen Domarkon und der Gigantenspinne dauert an. Sein kochendes und ihr ätzendes Blut haben sich vermischt und hüllen die Ruinen von Viriss in einen giftigen Dampf. Sie hat sich noch tiefer in seinen Hals verbissen und die Klauen an ihren verbleibenden fünf Beinen haben große Löcher in seine Schwingen gerissen. Mit seinem Feueratem hat er ihre Augen verbrannt und insgesamt drei ihrer Beine durchtrennt.

Die Bewegungen der beiden sind träger geworden und ihre Attacken sind deutlich kraftloser als zu Beginn des Kampfes, der nun schon über eine halbe Stunde andauert. Die gewaltige Höhle mit dem Drachensee erzittert unter dem Keuchen Domarkons, der verzweifelt nach Atem ringt, während der Todeskampf der Gigantenspinne sich lautlos vollzieht.

Mit einem letzten Aufbäumen richtet sich der Purpurdrache auf und erhebt sein ehemals stolzes Haupt über die giftigen Dämpfe. Er schlägt mit seinen Klauen nach dem Leib seiner Kontrahentin, deren goldener Chitinpanzer endlich nachgibt und aufplatzt. Aus ihrem plumpen Körper strömen grünes Blut und noch immer pulsierende Organe über das Schlachtfeld. Ihren Biß hat die Sterbende jedoch nicht gelockert. Der nach Luft schnappende Domarkon gleitet auf den Innereien seiner toten Gegnerin aus und stürzt über den Rand des Kraters im Zentrum von Viriss in die Tiefe. Wenige Sekunden später ist eine dumpfe Explosion zu hören und das grünliche Leuchten erlischt...

Meisterinformation:

Die Helden sind sich ziemlich sicher, daß Domarkon ihnen bei der Erkundung seiner Insel nicht mehr im Wege stehen wird. Doch man weiß ja nie...

Amanthallas und der Wächter

Allgemeine Informationen:

Die Insel Domarkons ist eine schroffe Felsformation, die ziemlich genau im Zentrum des Drachensees liegt. Ein etwa zweihundert Schritt durchmessendes Hochplateau in ihrem Zentrum war Domarkons Hort und Ruhestatt. Die Insel und der See um sie herum, sind in ein glitzerndes Leuchten gehüllt.

Meisterinformationen:

Mit einigen Kletterproben und der Hilfe ihrer Kameraden sollten die Helden es ohne größere Schwierigkeiten schaffen, das Hochplateau zu erreichen.

Spezielle Informationen:

Sobald die Abenteurer auf die flache Ebene im Zentrum der Insel kommen, wird ihnen der Hort des Drachen auffallen. Er besteht aus unzähligen Goldklumpen, ungeschliffenen Edelsteinen, verrostenden Bronzeschwertern, einigen uralten Münzen und dunkelvioletten, fast schwarzen Drachenschuppen.

Am Rande des Hochplateaus steht ein in zerfetzte Roben gekleideter Elf. Er ist bei dem Versuch, vor irgendeiner Gefahr in der Nähe des Hortes davonzulaufen, versteinert worden. In seiner rechten, ausgestreckten Hand hält er einen faustgroßen Rosenquarz. Von diesem geht offenbar das Glitzern und Leuchten aus, welches man vom Ufer des Drachensees sehen konnte. Trotzdem blendet es die Helden nicht. Es scheint fast so, als wäre der Kristall nur das Zentrum einer Lichtkugel und nicht ihr Ursprung.

Meisterinformationen:

Der Hort mag mehrere zehntausend Goldstückewert sein, doch die Helden könnten am Körper bestenfalls einen Wert von ein- oder zweitausend Dukaten fortschleppen. Lege fest was Du ihnen zugestehen möchtest, doch bedenke, daß dies fast alles unbearbeitete Goldfunde und ungeschliffene Rohedelsteine sind, welche für ihren Wert relativ viel wiegen.

Bei dem Elfen handelt es sich natürlich um Amanthallas, welcher hier das Opfer eines mächtigen Drachenzaubers Domarkons wurde, der dem gildenmagischen *Granit und Marmor* ähnelt, jedoch viel schneller eine völlige Versteinerung herbeiführt.

Den Rosenquarz hält die Statue fest mit ihrer rechten Hand umklammert. Wenn die Helden ihn bergen wollen, müssen sie entweder die Finger der Hand zerschlagen, oder sie müssen Amanthallas zurück verwandeln. Ersteres ist mit etwas Gewalt, den richtigen Werkzeugen und einem guten Maß Skrupellosigkeit ohne weiteres möglich, doch für die zweite Möglichkeit müssen die Abenteurer ein mächtiges *Verwandlungen beenden* sprechen (Die MR von Amanthallas ist 17 und bei der Berechnung der aufzuwendenden Astralpunkte, muß davon ausgegangen werden, daß Domarkon zur Zeit, als er den Spruch sprach, einem Magier der dreizehnten Stufe entsprach.).

Es ist jedoch relativ gleichgültig, wie die Helden an den Kristall herankommen wollen. Sobald sie die Hand des Elfen zerschlagen, fällt der Kristall zu Boden (Entsprechende Vorsichtsmaßnahmen der Helden scheitern aus irgendwelchen unglücklichen Gründen! Improvisiere!). Wenn Amanthallas zurück verwandelt wird, verliert er das Gleichgewicht und der Kristall entgleitet seinem Griff...

Spezielle Informationen:

Als der Kristall den Felsen trifft, splittert ein winziges Stück von ihm ab. Das Licht, welches bislang die Helden und die ganze Insel umgab, weicht von einem Herzschlag zum anderen einer undurchdringlichen Dunkelheit. Die Abenteurer haben das äußerst unangenehme Gefühl in einen bodenlosen Abgrund zu stürzen. Sie stürzen und stürzen. Dann kommt ein Licht rasend schnell auf sie zu und sie verlieren das Bewußtsein.

Meisterinformationen:

Was die Helden gerade erfahren haben, war das direkte Eingreifen Fuldigors. Er konnte nicht zulassen, daß der Kristall des Amanthallas wieder aktiv das Schicksal von Hunderten und Tausenden beeinflusst. Er sorgte dafür, daß Dere nicht durch das Wirken eines längst vergessenen Artefakts das Opfer einer Sphäreninvasion wird. Er sorgte dafür, daß der „Kristall des Amanthallas“ einen winzigen Splitter verlor und Pyrdakors Karfunkel erhielt einen weiteren Riß...

Niemand außer dem alten Drachen des ehernen Schwertes weiß, welche Macht in dem Kristall verborgen war. Die Helden mögen mutmaßen, das es etwas mit Sphärenreisen oder sogar der Erschaffung von Nebenglobulen zu tun hat, doch es kann keine Gewißheit geben. Mit dem Verlust des Splitters verlor der Rosenquarz seine Magie.

Die Abenteurer werden natürlich niemals erfahren, welchen Kräften sie ausgesetzt waren, doch ein Gefühl von tiefster Ehrfurcht und die unerklärliche Einsicht, daß es so besser ist, erfüllt sie. Sie erwachen aus ihrer Bewußtlosigkeit nur wenige hundert Schritt von Holzbach entfernt. Falls sie Amanthallas zurück verwandelt haben, so müssen sie feststellen, daß er nicht bei ihnen ist. Sein Kristall liegt jedoch neben ihnen am Boden, von dem abgesplitterten Teil fehlt aber jede Spur.

Heimkehr

Spezielle Informationen:

Es ist bereits später Abend, als die Helden nach Holzbach kommen. Einige Kinder, die im Sand der Straße Hüpfekästchen spielen, entdecken sie zuerst. Wenige Minuten später hat sich das gesamte Dorf um die Helden versammelt. Die Bauern und Jäger stützen die entkräfteten Abenteurer und tragen ihre Ausrüstung in den

„Erkrug“ (siehe TS12, S36!). Dort wird ihnen sogleich eine warme Suppe angeboten und sie können ihren Durst mit dem besten Bier stillen.

Schließlich kann Yasmin ihre Anspannung nicht mehr zurückhalten und sie fragt die Helden, ob sie den Kristall gefunden haben. Ein Blick in die mit Tränen gefüllten Augen der besorgten Mutter der entführten Taiba muß auch den hartgesotenen Abenteurer erweichen.

Wenn die Helden nun den Kristall vorzeigen, scheint eine sehr schwere Last von den Schultern der Dorfbewohner genommen zu werden. Der Markherr tritt an die Helden heran und ringt nach Worten des Dankes, während andere ihre Erleichterung zeigen, indem sie ihre Kopfbedeckungen in die Luft werfen und einen lauten Freudenschrei ausstoßen. Ein jeder will mit den Charakteren anstoßen und der sprachlose Hendrik sinkt weinend gegen die Schulter eines der Helden.

In diesem Trubel achtet niemand auf Joster Dergenwohl, den sobald die Helden den Kristall vorzeigen, eine plötzliche Übelkeit überkommt. Erst als er aufschreit und sich dann vehement übergibt, werden die Helden und Dorfbewohner auf ihn aufmerksam. In dem Erbrochenen zu seinen Füßen glitzert ein dunkelblauer Edelstein von der Größe eines Hühnerreis.

Nur eine Sekunde später erstrahlt der Edelstein in einem grellen, violetten Leuchten. Wie bereits zuvor können die Helden beobachten wie sich innerhalb einer Minute ein Sphärentor bildet, aus welchem drei der „Fremden“ heraustreten (siehe TS12, S48!). Jeder von ihnen führt einen der Entführten vor sich her. Die Fremden haben ihre Schwerter gezogen und die Klingen ihrer Waffen an die Hälse von Taiba (bzw. Thorben), Pjotr und Cecillia gelegt.

Meisterinformationen:

Die Elfen von Koltrum sind wiederum durch *Invercanos* geschützt (siehe TS12, S48!). Sie haben diesmal keinen *Fortifex* gewirkt um den Austausch von Kristall und Gefangenen zu ermöglichen.

Der Elf in der Mitte streckt nur auffordernd seine linke Hand aus und deutet dem Träger des Kristalls diesen zu übergeben. Nach ihrem Erlebnis mit Fuldigor wissen die Helden, das sie den „Fremden“ das Artefakt übergeben können, ohne daß diese großen Schaden damit anrichten können. Die Entführer lassen sich auf keinerlei Verhandlungen ein und wirken äußerst ungeduldig. Um also das Leben von Taiba (bzw. Thorben) und den anderen zu retten, sollten die Abenteurer den Kristall übergeben.

Spezielle Informationen:

Sobald die Elfen von Koltrum im Besitz des Artefakts sind, springen sie durch das Sphärentor und lassen ihre Geiseln zurück. Das Sphärentor verschwindet nur wenige Augenblicke später.

Meisterinformationen:

Die Freude in Holzbach ist natürlich unbeschreiblich. Die Entführten, die offenbar gut behandelt wurden, werden nach einer gewaltigen Feier am nächsten Morgen intensiv befragt. Da sie jedoch mehr oder weniger ununterbrochen in einer Gefängniszelle gehalten wurden, können sie nicht viel mehr berichten, als das, was schon Joster Dergenwohl, erzählt hat (siehe TS12, S49!). Sie haben ebenfalls den riesigen Höhlenkomplex mit seinen Maschinen und magischen Zirkeln gesehen. Von dort brachte man sie in eine kleinere Höhle, wo man sie bis vor wenigen Augenblicken beließ. Die „Fremden“ haben für ihr leibliches Wohl gesorgt und keinerlei Fragen gestellt. Gelegentlich haben Explosionen den Höhlenkomplex erschüttert und einmal glaubten die Gefangenen Kampfärm zu hören, doch dies hat nur wenige Minuten gedauert. Später war so etwas nicht mehr vorgefallen. Falls die Helden darauf bestehen, die drei Zurückgekehrten auf Kristalle, wie den, den Joster erbrochen hat, zu untersuchen, werden sie nichts feststellen können. Ein *Odem Arcanum* oder auch ein *Oculus Astralis* beweist nur, daß die drei keinerlei Magie in sich tragen. Vielleicht bestehen die Helden auch darauf, daß Taiba (bzw. Thorben) und die anderen beiden dazu gebracht werden, sich zu übergeben, was auch nichts wirklich interessantes ans Tageslicht bringt.

Abschluß

Die Bewohner von Holzbach sind mit dem Ausgang dieses Abenteuers einigermaßen zufrieden. Natürlich werden sie Kurim und den Bauer Dergenwohl vermissen, doch mit diesem Verlust haben sich alle bis auf Joster einigermaßen abgefunden. Der Junge wird noch einige Zeit brauchen, doch die Unterstützung der gesamten Gemeinde ist ihm gewiß.

Die Helden können davon ausgehen, daß sie immer gern gesehene Gäste in dem Dorf sein werden. Niemand hier wird ihnen so richtig glauben, wenn sie berichten, welche unvorstellbaren Abenteuer sie unter dem Gebirge erlebt haben, denn man erwartet einfach, daß Helden solche Geschichten erfinden, um im „Geschäft“ zu bleiben. Ob man ihnen an anderer Stelle mehr Glauben schenkt, bleibt ganz Dir überlassen. Auf jeden Fall sollte jeder Charakter für die Erfahrungen, die er während dieser Ereignisse gemacht hat, mindestens 1000 Abenteuerpunkte erhalten. Weitere Belohnungen für gutes Rollenspiel oder ausgefallene Ideen überlasse ich ganz Dir.

Was das Einbauen der in *Amanthallas* eingeführten Schauplätze in Deine Kampagne betrifft, so lasse Deiner Phantasie ebenfalls freien Lauf:

Vielleicht wird das Wiederfinden und Bergen von Domarkons Schatz eine fixe Idee, die die Helden immer wieder in die Höhlen unter dem Raschtulswall treibt. Wer weiß, ob der alte Drache wirklich tot ist? Gibt es vielleicht weitere Gigantenspinnen, die früher oder später auch bis zur Oberfläche vorstoßen könnten? Welches Schicksal erwartet die Flederelfen? Was passiert mit den Elfen von Koltrum? Werden sie jemals zu ihren Brüdern auf den „Inseln im Nebel“ zurückfinden? Welche tragischen Folgen könnte eine solche „Heimkehr“ haben?

Ich hoffe, daß Holzbach und die Katakomben unter dem Raschtulswall Anlaß für viele weitere Abenteuer in Deiner Kampagne sind und hoffe, daß alle Spieler die Zeit genossen haben, die sie auf der Suche nach dem „Kristall des Amanthallas“ verbracht haben.

Udo Kaiser

ENDE