

Katakomben und Kaverne

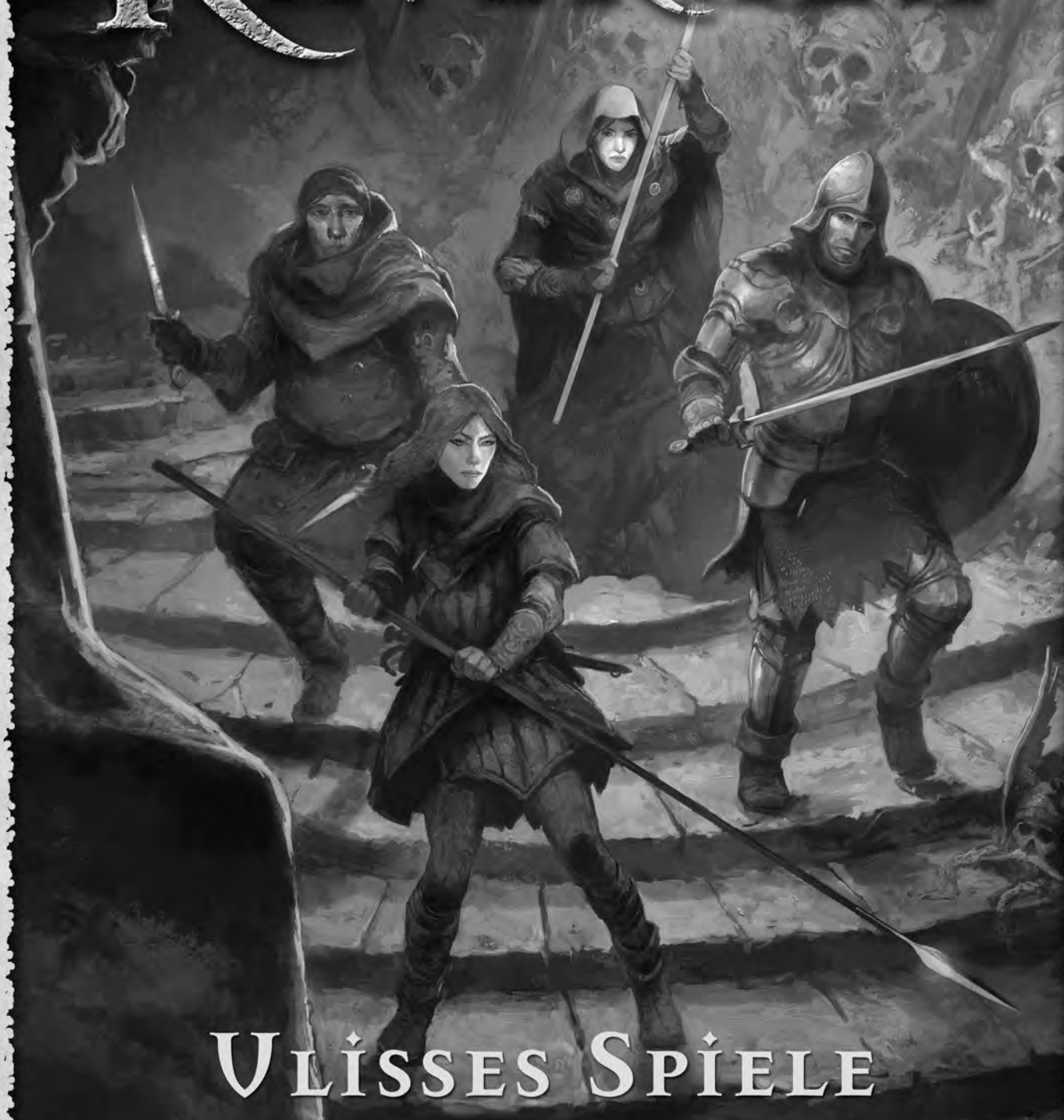
ADVENTURISCHE HÖHLEN UND KELLERGEWÖLBE



Das Schwarze Auge

Das Schwarze Auge

Katakomben und Kaverpen



Ulisses Spiele



AVENTURIEN®

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

UMSCHLAGILLUSTRATION
JON HODGSON

INNENILLUSTRATIONEN, KARTEN UND PLÄNE
JENS HAUPT, RALF HLAWATSCH, ALEXANDER JUNG,
BJÖRN LENSING, DON-OLIVER MATTHIES,
MELANIE MEIER, FELIX MERIKAT, TOMEK SCHUKALLA,
FLORIAN STITZ, CHRISTOPHE SWAL, SABINE WEISS,
ANTON WESTE
SOME ARTWORK COPYRIGHT WILLIAM MCAUSLAND,
USED WITH PERMISSION.

UMSCHLAGGESTALTUNG & GRAPHISCHE KONZEPTION
RALF BERSZUCK

LEKTORAT
FLORIAN DON-SCHAVEN, JÖRG HÜBNER, THOMAS RÖMER

INDEXERSTELLUNG
FLORIAN DON-SCHAVEN

GESAMTREDAKTION
TOBIAS HAMELMANN

SATZ
TOBIAS HAMELMANN

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MY-
RANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind einge-
tragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN: 978-3-86889-666-4





KATAKOMMEN UND KAVERIEN

REDAKTION: TOBIAS HAMELMANN

UNTER MITTHILFE VON ULI LINDNER UND LARS SCHIELE

Mit Texten von Florian Dop-Schaven, Matthias Freund,
Tilman Hakenberg, Tobias Hamelmann, Martin Janssen,
Marc Jappeßen, Lena Kalvner, Stefan Küppers, Uli Lindner,
Moritz Mehlem, Carsten Pohl, Lars Reißig, Thomas Römer,
Lars Schiele, Martin Schmidt, Stefan Spatz, Alex Spohr,
Sebastian Thurnau, Stefan Unteregger, Anton Weste

Mit Dank für Kritik und Anregungen an:

Frank Wilco Bartels, Muna Berling, Thomas Fipp, Lucienne Schnackenburg, Chewie Unteregger
sowie den Dungeonenfindern diverser DSA-Abenteuer und Settings anderer Rollenspielsysteme





ІННАЛТ

VORWORT	5	WAS LAUFT IM DUNKELN?	
DUNGEONS AM SPIELTISCH	6	- VOM LEBEN UNTER TAGE.....	97
DIE ATMOSPHERE.....	8	ANPASSUNG AN DIE DUNKELHEIT	97
SPIEL ZWISCHEN WÄNDEN	10	FAUNA UND FLORA	100
WAS IST EIN DUNGEON?	14	KULTURSCHAFFENDE WESEN UNTER DER ERDE.....	109
STABILITÄT.....	15	DIE BEGEGGUNG IM DUNKELN.....	116
EINGANG UND LAGE.....	15	DIE HELDEN UNTER TAGE.....	120
AUFBAU EINES DUNGEONS - VORSCHAU	16	DIE AVENTURISCHE UNTERWELT	137
NATÜRLICHE HÖHLEN	19	GEWÖHNLICHE HÖHLEN UND KAVERNEN	137
LEBENSRAUM.....	23	BEISPIELHAFT AVENTURERSCHAUPLÄTZE	
VERLASSENE ANLAGEN.....	28	UNTER TAGE.....	139
MINEN.....	30	PERSÖNLICHKEITEN IN TIEFEN KLÜFTEN.....	160
KÜNSTLICHE ANLAGEN.....	41	MYSTERIA ET ARCANAE	164
MAGISCHE GEWÖLBE	44	GROSSE GEHEIMNISSE DES AVENTURISCHEN	
DUNGEONELEMENTE	48	UNTERGRUNDES	164
KLAUSTROPHOBIE UND DUNKELHEIT.....	48	KLEINERE GEHEIMNISSE DES AVENTURISCHEN	
VON STOLPERDRACHEN UND SCHLANGENGRIEBE -		UNTERGRUNDES	176
FALLEN AM SPIELTISCH	51	ANHÄNGE	180
LABYRINTHE UND IRRGÄRTEN	76	KLEINE ÜBERSICHT DER DUNGEONERSTELLUNG.....	180
RÄTSEL ALS SPIELELEMENT IN DUNGEONS.....	80	DER 10-MINUTEN-DUNGEON	181
NATÜRLICHE GEFAHREN	85	DER GRIFF IN DIE SCHATZTRUHE	186
ZEIT	89	MEDIENHINWEISE ZUR VERTELFUNG	
WEITERE ELEMENTE	91	DES DUNGEON-THEMAS	187
SCHÄTZE.....	93	INDEX.....	190





VORWORT

Was soll eigentlich ein Dungeon in meinem Abenteuer? Mein allererstes, selbst erdachtes Szenario war auf ein DIN A2-Blatt gemalt. Es war eine Reise von Havena zu einer anderen erfundenen Stadt. Eine typische Überlandreise. Mehrere Wege waren vom Anfang zum Ziel gemalt, mit Abzweigungen und Kreuzungen – und auf den Wegen waren unterschiedliche Ereignisse eingezeichnet: Überfall, reisender Händler, Eitriger Krötschemel am Wegesrand. Meine Spielgruppe dachte gar nicht daran, die Wege zu verlassen, waren doch alle spannenden Vorfälle nur dort zu finden. Und ich war mit meiner ersten Version höchst unzufrieden, weil ich merkte, dass ich mir tolle Sachen ausgedacht hatte, auf die die Helden gar nicht trafen, weil sie einen anderen Weg liefen. Ich variierte, brach das System auf, spielte mit der festen Verlaufsform und variabler Szenenzusammensetzung für Detektivspiele. Aber mir wurde erst später klar, dass diese Karte von Stadt zu Stadt, dieser Ablaufplan, mein erster Dungeon war.

Was soll eigentlich ein Dungeon in meinem Abenteuer? Diese Frage habe ich schon sehr oft in Workshops und bei Diskussionen zu diesem Genre von Spielern und Spielleitern gehört. Der Dungeon wirkt für viele als eindimensionale und einseitige Komponente in einem Abenteuer, das ansonsten durch maximale Handlungsfreiheit für die Gruppe glänzt.

Aber ist das wirklich so? Nähert man sich dem Abenteuerplot, muss man zugeben, dass die meisten gar nicht so frei sind, wie viele es gerne hätten. Ein Spannungsbogen lässt sich besser vorplanen, eine Dramatik will choreographiert werden. Die Handlung einem Ziel entgegen zu treiben, motiviert die Spieler bei ihren Bestrebungen, die Aufgaben des Abenteuers zu lösen und hinter das große Ganze zu blicken. Natürlich will der Spielleiter die Spieler nicht gängeln. Trotzdem handelt man sich an Szenenmöglichkeiten entlang, verfolgt man einen linearen oder komplexen Plot. Was also könnte manchmal praktischer sein, als die Weggrenzen eines Handlungsgangs mit Wänden zu fixieren?

Andersherum muss ein Dungeon nicht eindimensional und handlungsarm sein. Man muss nicht linear von Aufgabe zu Aufgabe springen, sondern kann sehr wohl eine verzweigte Geschichte in einem unterirdischen Komplex durchleben. Natürlich muss nicht in allen Abenteuern ein Dungeon enthalten sein. Aber man sollte einen Blick auf das Genre geworfen haben, damit man einen Dungeon in seinem Abenteuer erkennt, ihn systematisch konzipieren und mit ihm spielen kann. Dies soll diese Spielhilfe unterstützen.

Zuerst lohnt ein Blick auf die Spieltheorie im Kapitel **Dungeons am Spieltisch**. Was unterscheidet einen Dungeon von anderen Genre-Klassikern wie Städten oder Überlandreisen? Und wie kann der Dungeon zu einem spannungsgeladenen Plot werden? Einen individuellen und passenden Komplex aufzubauen, dazu dienen die nachfolgenden Kapitel. In **Was ist ein Dungeon?** werden unterschiedliche Varianten genauer vorgestellt: Von der Mine über klassische Verliese bis hin zu magischen Labyrinthen. In diese Systeme hinein gehören natürlich noch typische **Dungeon-elemente**, wie Fallen, Rätsel, natürliche Gefahren ... Monster und alles was lebt wird im **Was lauert im Dunkeln?** vorgestellt. Nicht nur zu bekämpfende Schrecken aus der tiefen Finsternis, sondern auch Kulturschaffende, die sich in unterirdischen Komplexen heimisch fühlen, können ein Dungeon erwecken. Noch spezifischer wird es in der **Aventurischen Unterwelt**, wenn nicht nur konkrete Höhlenbeschreibungen und bekannte Dungeonmysterien der Spielwelt ausgeleuchtet, sondern auch direkt beispielbare Beispieldungeons vorgestellt werden.

Letztlich soll der Aufbau des Buches ein wenig einem Leitfaden zur Erstellung eines für Ihre Zwecke angepassten Dungeons entsprechen – kurz und knapp noch einmal zusammengefasst in den Anhängen am Ende. Damit Sie sich das nächste Mal vielleicht fragen:

Warum habe ich eigentlich keinen Dungeon in meinem Abenteuer?

Tobias Hamelmann, Dezember 2009

DUNGEON – EIN UNUMGÄNGLICHER BEGRIFF

Lange haben wir überlegt, welchen Begriff für *Dungeon* wir in diesem Buch benutzen. Dungeon ist vorbelastet durch andere Spielsysteme und zudem noch ein Anglizismus. Er ist denkbar unpassend für die Spielwelt Aventurien. Trotzdem beschreibt er ein ganz bestimmtes Genre. Er umfasst alle architektonischen Anlagen, was andere Begriffe wie Gewölbe, Kaverne, Keller, Katakombe, Höhle leider nicht tun. Gefahr,

Erforschung, Flair, bestimmte Abenteuerabläufe, die richtige Atmosphäre – all dies fließt in diesen einen Begriff ein. Er ist prägend für das Bild und die Konstrukte, die wir hier beschreiben wollen und mit denen wir uns beschäftigen. Letztlich bleiben wir also bei dem Wort und bitten um Nachsicht – wir hätten hier ansonsten ein komplett neues deutsches Wort definieren müssen.

Verweise auf DSA-Publikationen sind **fett** gesetzt. Dabei werden folgende Abkürzungen und die Seitenzahl verwendet:

AB xx	Aventurischer Bote, Nummer xx
Angrosch	Angroschs Kinder
Herz	Herz des Reiches
LCD	Liber Cationes Deluxe

Meridiana

SRD

WdG

WdH

WdS

WdZ

In den Dschungeln Meridianas
Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen

Wege der Götter

Wege der Helden

Wege des Schwertes

Wege der Zauberei





DUNGEONS AM SPIELTISCH

Dungeons sind überall zu finden. Klappt man ein Abenteuer auf und sieht einen

Plan, der kein Stadtplan ist, hat man meistens schon seinen ersten Dungeon gefunden. Auch in Filmen wird das Genre immer wieder bedient. Ob sich der dunkle Held seinem Widersacher in den Abwässerkanälen stellen muss, ob am Ende des Weges eine mit Fallen bestückte Höhle das begehrte Objekt sichert, ob Zombies eine unterirdische Forschungsanlage überrennen: Immer wieder wird auf den Dungeon zurückgegriffen.

Und das aus gutem Grund. Eine Anlage, die Wege direkt vorgibt und nicht komplett freie Entscheidungen zulässt – und zudem noch spezielle Flairelemente wie Gefahren, Dunkelheit, Klaustrophobie mit einflieht, ist in einem Spannungsbogen Gold wert.

Was aber genau macht solch ein Konstrukt aus? Zum einen gibt es ein Dungeon vor, wohin man gehen kann. Es hat definierte Wege, Räume, Schauplätze. Desweiteren ist ein Dungeon demjenigen, der es betritt, fast immer unbekannt. Es ist fremdes Terrain, meist sogar feindliches, das mit Vorsicht und Spannung erkundet werden muss. Hinter jeder Ecke kann eine neue Herausforderung liegen.

Betrachtet man sich diese beiden grundlegenden Elemente, dann wird man schnell feststellen, dass sie sich nicht nur auf Gemäuer beziehen lassen. Der Plot eines Abenteuers, so es eine vorformulierte Handlung, einen dramaturgisch geplanten Spannungsbogen, einen Anfang, einen Strukturbaum und einen Showdown gibt, findet sich in dieser Definition genauso wieder. Da aber solche Plots sich auf jeden Schauplatz anwenden lassen, ist die Frage: Ist dann nicht alles ein Dungeon?

Richtig. Mit dieser Definition schon. In dem vorliegenden Band wollen wir uns aber nicht mit Dramaturgie und Abenteuerhandlungen beschäftigen. Wir wollen auch keine Übersicht geben, was die unsichtbaren Wände eines Handlungspfades sein können, die die Helden auf dem Weg durch das Abenteuer halten. Nein, wir wollen lieber in die Dunkelheit, in die typische Gefahr eines echten Komplexes eintauchen und definieren dafür zumindest für diesen Band: Ein Dungeon ist ein Konstrukt aus Gängen und Räumen mit genretypischen Elementen wie gefährlichen Bewohnern, Schätzen, Fallen, Rätseln ... der Dungeon als Genre soll dabei nicht nur das von-Raum-zu-Raum-plündern beinhalten, sondern das Spiel in geschlossenem System, in dem Erkunden, Fallen entschärfen, Kämpfen, Aufgaben lösen und typische Gefahren überwinden im Vordergrund stehen. In dem aber durchaus auch Interaktion möglich ist – und Plot.

DER PLOT UND DER DUNGEON

Tür auf, Monster töten, Gold in die Tasche stecken, nächster Raum. In vielen Gruppen sieht der Dungeonalltag leider so oder so ähnlich aus. Spielleiter scheuen sich daher, den Dungeon überhaupt in das Spiel zu nehmen – und machen es doch andauernd, sogar ohne es zu merken. Dabei ist gerade die Variation der unterschiedlichen Spieldynamiken, der Elemente, der Kämpfe in diesem Genre besonders spannend.

Wie schon oben erwähnt ist ein Plot einem Dungeon in vielen Punkten sehr ähnlich. Ob man nun einen Handlungsbaum

zeichnet, der von Szene A zu Szene B oder C und von dort zu Szene D führt, oder Gänge, die einen zu Räumen bringen, unterscheidet sich gar nicht so sehr. Wendet man auf einen Handlungsbaum einen Spannungsbogen und einen Plot an, kann man das auch auf ein Dungeonkonstrukt. In Raum A wartet Szene A. In Raum B Szene B. Dabei sollte man allerdings einiges beachten:

Erstens sollten Szenen in Dungeons aufeinander aufbauen – etwas, was einen spannenden Dungeon von dem Raum-zu-Raum-plündern unterscheidet: Szenen bedingen sich gegenseitig, formen eine Dramatik und ein Spannungsgerüst, das einen immer tiefer in den Abenteuerverlauf zieht. Dabei ist es dann nicht egal, was man in Raum A macht, sondern es hat Auswirkungen auf Raum B. Krach im Vorraum alarmiert die Tiefzwerge in der Haupthöhle. Knacken die Helden das Rätsel am Eingang nicht, wird im Schatzraum der Fallenmechanismus nicht ausgeschaltet. Erkunden die Helden nicht den Schriftrollenraum, werden sie nicht herausbekommen, was es mit den dunklen Kristallen in der Fledermaushöhle auf sich hat.

Zweitens muss der Plotstrang nicht zwangsläufig parallel zum Raumplan sein. Im ersten Raum findet man Hinweise auf ein mystisches Rätsel, die aber erst viel später im Labyrinth wichtig werden. In einer Höhle findet man nicht nur den gesuchten Dieb der Kartentasche, sondern auch ein paar aggressive Höhlenspinnen, die man für die Tiefzwerge ein paar Kavernen vorher ausschalten sollte, damit diese einem die Passage in eine tiefere Halle verraten.

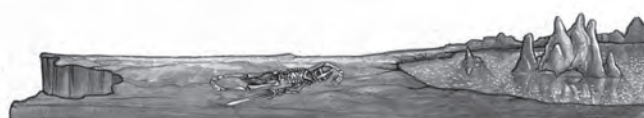
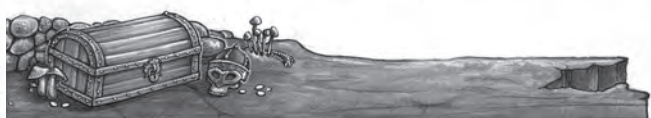
Drittens kann man im Gegensatz zu einem Plotstrang in einem Dungeonkonstrukt zurücklaufen. Hat man sich mit den Tiefzwerge verständigt, dass man die Höhlenspinnen ausschaltet, sucht man diese. Ist die Arbeit erledigt, geht man zurück und erhält in der Höhle der Tiefzwerge neue Informationen.

Dies, verbunden und gewürzt mit den typischen Dungeonelementen, die später noch vorgestellt werden sollen, und eindeutiger Atmosphäre machen ein solches Abenteuerkonstrukt erst zu einem Erlebnis und lassen es nicht zu einer Schlacht von Raum zu Raum verkommen.

Dabei sollte man auch nicht die normalen, gängigen Plotelemente ausklammern, sondern sie vielmehr gekonnt in den Dungeon einbauen: zum Beispiel Interaktion. Um wie viel spannender wird es, wenn man sich mit zumindest einem Teil der Einwohner durch Nachdenken oder Kommunikation auseinandersetzen muss und nicht mit blankem Stahl. Und wie viel variantenreicher werden die Aufgaben dadurch, die man seiner Gruppe stellen kann.

BESCHÄFTIGUNG IM DUNGEON

Der Dungeon kann als Handlungsabfolge angesehen werden. Doch was macht man in einem Dungeon eigentlich? Fallen entschärfen, Monster töten, Schätze einsacken. Eingebettet in einen Handlungsablauf setzt man sich mit den Bewohnern der Anlage auseinander – oder dem, was sie für einen bereithalten. Geheimnisse und Rätsel finden sich genauso wie bekannte und





unbekannte Gefahren. Letztlich kann man alle Elemente wie bei einem Stadtabenteuer oder einer Überlandreise aneinander reihen oder parallel laufen lassen. Im Dungeon sind sie meist nur klassischer und deutlich lokaler angesiedelt.

Dabei sollte man bei der Planung eines Dungeons auf die beiden verschiedenen Arten von Abenteuerelementen besonders achten: aktive und reaktive.

Reaktive Elemente reagieren auf die Handlung der Helden. Ein Rätsel tut nichts, bis die Helden sich damit beschäftigen. Eine Falle wird ausgelöst, wenn der unglückliche Magier den Fuß auf die Treppe setzt. Die Höhlenspinne greift an, wenn man sich in ihrem Netz verfängt. Viele klassische Dungeons bringen leider Monster viel zu oft in den reaktiven Elementen unter: Die Orks warten brav in ihrer Wohnhöhle, bis die Helden hineinstürmen. Die benachbarten Goblins scheren sich nicht um den Kampflärm und sind völlig überrascht, wenn der Trupp danach ihre Gemächer erobert. Monster und alles, was eigenständig agieren kann, sind aber eigentlich aktive Elemente.

Aktive Elemente können unabhängig der Handlungen der Spieler agieren. Der Tatzelwurm bleibt eben nicht die ganze Zeit in seiner Höhle, sondern hat einen Tagesablauf und kann aktiv etwas tun. Der Jäger in der Dunkelheit denkt sich eine Taktik aus, um potentielle Opfer zu erwischen. Die Tiefzwerge sprechen die Helden an – egal, ob sich diese für sie interessieren oder nicht. Oft werden aktive Elemente durch die Spielgruppe beeinflusst – aber einmal in Gang gesetzt, haben sie eine Eigendynamik: Das Aufscheuchen der Goblins durch den Kampflärm in der Orkhöhle ist zwar eine Reaktion, die Goblins agieren danach aber eigenständig – sie bereiten sich vor, schicken Späher, graben sich ein – während die Helden parallel gerade mit ganz anderen Gefahren beschäftigt sind.

Sie sollten bei Dungeons immer darauf achten, dass diese eine gute Mischung aus aktiven und reaktiven Elementen beinhalten. Bei einer kleinen Grabanlage mögen reaktive Elemente (Fallen) für die kurzweilige Beschäftigung der Spieler reichen. Handelt es sich um einen größeren Komplex, der mehr Spielzeit einnimmt, dann sollten auch aktive Elemente (wie die Grabräuber, die ebenfalls den goldenen Sarkophag erbeuten wollen) eingebunden werden. Wenn ihre Helden dann zu langsam werden und die Spannung abnimmt, können Sie ihnen ein aktives Element um die Ohren jagen. Mit reaktiven Elementen funktioniert das nicht und Sie haben keine Handhabe, einen vorgeplanten Spannungsbogen zu beeinflussen.

HANDLUNGSMÖGLICHKEITEN

Ein unterirdisches Gewölbe schränkt die Handlungsmöglichkeiten der Helden ein. Damit die Spieler stets genügend Handlungen zur Auswahl haben, sollten Sie ganz bewusst vorab für jeden Mitspieler Gelegenheiten schaffen, sinnvoll zur Lösung des Abenteuers beizutragen.

In einem Stadtabenteuer können Sie jederzeit Meisterfiguren auf die Spielerhelden treffen lassen. Die Helden können mehr oder weniger zufällig Gespräche aufschnappen, mit denen Sie die Spieler zu bestimmten Handlungen bringen wollen. In einem Wildnisabenteuer gibt es zumindest viel belebte Natur – und in Aventurien ist die belebte Natur oft erstaunlich intelligent, so dass Sie auch hier spannende Szenen hinzufügen können, wenn das Abenteuer stockt.

In einer unterirdischen Anlage gibt es hingegen weniger Möglichkeiten für derartige Interaktion. Achten Sie also darauf, dass jeder in der Gruppe seinen Fähigkeiten und seinen Neigungen gemäß Beschäftigungsmöglichkeiten hat: Ein Thorwaler und eine Rondra-Geweihte werden Kämpfe brauchen. Aber Sie werden beide auch durch Hinweise auf Götterwirken (zum Beispiel auf eine Darstellung des Gottwals Swafnir und der Löwin Rondra) neugierig werden. Geben Sie Spielern mit solchen kämpferischen Helden einen Anlass, sich ebenfalls über die Wandmalereien den Kopf zu zerbrechen, wie es der Magier und die Hesinde-Geweihte ganz sicher tun werden.

Kundschafter und vergleichbare Helden werden eigentlich immer gebraucht. Aber auch unter der Erde und vor allem in einer besonders großen Anlage brauchen Sie die Spieler nicht zwanzig Mal beschreiben zu lassen, wie sie sich bis zur nächsten Ecke vorschleichen. Fassen Sie auch hier längere Strecken zusammen, verzichten Sie auf *Schleichen*-Proben, wenn niemand die Spieler hören kann. Geben Sie den Wechsel der Atmosphäre deutlich an die Spieler weiter: Gerade ging es noch um die fremde Schönheit der Unterwelt, schon nähert man sich einem uralten und geheimnisvollen Portal – und das Anschleichen wird wieder wichtig. Selbst wenn Sie wissen, dass die dahinter liegende Zwergenmine schon seit Jahren verlassen ist, können Sie die Spieler jetzt Würfe auf *Schleichen* durchführen lassen, wenn ihre Helden sich vorsichtig und ungehört auf das wuchtige schmiedeeiserne Tor zubewegen wollen.

Kämpferische Helden können außer durch Kämpfe meist auch durch körperliche Herausforderungen glänzend bestehen – vielleicht muss einer der Helden durch den unterirdischen Fluss schwimmen, um das Ruderboot auf der anderen Seite zurückzubringen – und auf dem Rückweg kann es zum Kampf mit einem monströsen Bewohner des Gewässers kommen. Gelehrte Figuren können sich mit der Geographie der Höhle beschäftigen oder Spannendes über die Kultur der ehemaligen Bewohner herausfinden. Figuren mit feinmechanischen Fähigkeiten wie *Schlösser Knacken* oder solche, die sich leise bewegen können, werden ebenfalls immer wieder gebraucht. Achten Sie besonders darauf, dass Figuren, die den Wind, den Wald, die Sonne und ganz allgemein die Außenwelt lieben, ebenfalls viele spannende Dinge in der Anlage finden. Wenn der elfische Held ein paar wilden Tieren durch das Labyrinth nach draußen helfen kann, wird dessen Spieler erheblich mehr Spaß an diesem Abenteuer haben. Ihre Aufgabe als Meister besteht darin, diese Tätigkeiten auch wichtig zu machen. Kämpferische und körperliche Kompetenz überzeugt meist ganz von selbst. Aber die wilden Tiere, die der Elf gerettet hat, waren beispielsweise eigentlich als Opfer oder Nahrung für Goblins tiefer im Gewölbe vorgesehen, die nun mit den Helden in Konflikt geraten (und hungrig sind). Die Architektur der Anlage gibt einen Hinweis auf ihre ursprünglichen Erbauer – und weist vielleicht eine charakteristische Schwachstelle oder eine Art Geheimgang auf, die die Helden benutzen können, um ins Herz des Dungeons vorzustoßen. Abenteuer unter der Erde bergen ein großes Potential. Ihre Aufgabe ist es, sie ihren Spielern nahezubringen und ihnen die Möglichkeit zu geben, Spaß zu haben.





DIE ATMOSPHERE

»Das Gefühl in diesen uralten Gängen ist unbeschreiblich. Das Herz klopft dir bis zum Hals, deine Nerven sind zum Zerreißen gespannt, und wenn du ein Knirschen unter deinen Füßen hörst, meinst du, dein letztes Stündlein hat geschlagen! Die Schatten können Phex weiß was verbergen, in jeder Ritze kann dein Tod lauern. Aber wenn du am Ziel stehst und das Gold funkeln siehst, dann geht dir das Herz auf, dann lachst und weinst du zugleich, und aller Schrecken ist vergessen ...«

—Alturforschler' Therro aus Punin zu einer Schankmaid in Erkenstein

Das Spiel in unterirdischen oder abgegrenzten Anlagen birgt die Gefahr, zu einer reinen Abfolge weniger Handlungselemente zu werden: Kammern verbergen mehr oder minder feindselige Kreaturen und ihre Schätze, dazwischen finden sich Hindernisse wie Türschlösser oder Fallen, die es zu überwinden gilt. Dabei können Abenteuer in unterirdischen Gewölben eine ganz eigene Stimmung erzeugen, die man in offeneren Stadt- oder Wildnisabenteuern nicht so leicht erreichen kann: Gewölbe sind gefährlich. Die Helden bewegen sich in einer Umgebung, die ihnen nicht vertraut ist, und sind auf sich allein gestellt. Kontakte und Verbindungen helfen nicht, wenn man von solidem Fels oder dicken Mauern umgeben ist. Fehlende Ausrüstung kann man nicht einfach nachkaufen. Die möglichen Wege sind – im Gegensatz zu anderen Szenarien – stark eingeschränkt, was eine gute Steuerung der Stimmung erlaubt. Die räumliche Begrenzung der Schauplätze ermöglicht auch eine hohe Intensität: Hier gibt es (mit Ausnahme von riesigen Höhlenkomplexen) keine tagelangen Reisen, keine langen Erholungspausen und keine Routine zwischendurch. Ab dem Betreten der Anlage kann jeder Schritt eine neue Entdeckung, eine tödliche Gefahr oder einen überraschenden Fund bringen – oft auch alles auf einmal.

GRUNDSTIMMUNGEN

Je nachdem, welchen atmosphärischen Aspekt Sie in den Vordergrund stellen, können Sie gewisse Stimmungen erzeugen und in unterschiedlicher Intensität entwickeln. Beachten Sie, dass die Atmosphäre nicht nur vom Umfeld abhängt, sondern auch von der Rolle der Helden: Sind sie Eindringlinge, Forscher oder Plünderer? Oder versuchen sie einfach nur, zu überleben?

FREMDHEIT

»... gemahnen in ihrer wuchernden Vielfalt an die Blumen auf einer Wiese – doch wie wachsen sie auf dem nackten Stein? Der leichte, bläuliche Schimmer wird stärker, je weiter...«

—Pergamentfetzen unbekannter Herkunft, Silem-Horas-Bibliothek

Das Erforschen von Grabkammern, Stollen oder Höhlen ist zwar eine typische Tätigkeit für Helden, aber es wird in den meisten Fällen wohl nicht vollkommen alltäglich sein. Die Grundstimmung ist also die Entfernung von der Normalität, vom Alltag; die gewünschten Aspekte sind Unsicherheit und das Unerwartete. In der einfachsten Ausprägung brauchen Sie diese Atmosphäre gar nicht eigens aufzubauen, da die ungewohnte Umgebung zusammen mit der Ungewissheit, was hinter der

nächsten Biegung oder Tür wartet, von selbst eine gewisse Spannung erzeugt.

In manchen Anlagen kann man jedoch einen Schritt weiter gehen und die Fremdartigkeit atmosphärisch betonen: Ungewöhnliche Farben (Gestein, Moose, künstliche Färbungen), Formen (Vermeiden von rechten Winkeln, komplexere Symmetrien, ungewöhnliche Gangquerschnitte oder Türdurchgänge und dergleichen), Gerüche (scharf, stechend, metallisch, stickig, schimmelig) oder Geräusche (Hall, fernes Knirschen, Wassertropfen, Wispern) verstärken den Eindruck, die gewohnte Umgebung verlassen zu haben und in eine andere Welt eingetaucht zu sein. Es lohnt sich bekanntlich immer, zu Beginn eines neuen Abschnitts alle Sinne der Spieler anzusprechen, indem man ihnen alle Sinneseindrücke ihrer Helden schildert.

Im Extrem wird diese Stimmung *surreal*: Wenn die gewohnte Wahrnehmung verzerrt oder getäuscht wird, verschwimmt die Grenze zwischen Wirklichkeit und Traum. Licht, wo keines sein dürfte, kunstvolle Strukturen, die kein denkendes Wesen geschaffen haben kann, Winkel, die nicht zueinander passen wollen, Entfernungen, die sich scheinbar willkürlich verändern, oder ungewöhnliche Größen (winzig kleine oder riesengroße Abwandlungen vertrauter Elemente) sind Beispiele für derartige Stimmungselemente. Zwar sind solche Phänomene für magische Anlagen besonders typisch, aber auch die bizarre Schönheit einer natürlichen Eishöhle, die verwirrende Vielzahl von scheinbar identischen Gängen und Kammern in einer Binge oder die Merkwürdigkeiten der aventurischen Fauna und Flora können eine unwirkliche Atmosphäre schaffen.

GEHEIMNIS

»... im blauen Licht gut erkennbar. Das Mosaik im Zentrum gleicht der Messingscheibe, die wir in der zweiten Kammer [...] Darstellungen erinnern an Menschen, aber die Kopfform ...«

—Pergamentfetzen unbekannter Herkunft, Silem-Horas-Bibliothek

Bei dieser Stimmung steht das Entdecken im Vordergrund. Während die Grundstimmung der Fremdheit darauf abzielt, die Unsicherheit herauszustreichen und zu verstärken, wird hier an die Neugier und den Forscherdrang appelliert. Die Neuartigkeit der Umgebung dient weniger zur Verunsicherung der Gruppe, sondern ist ein Teil der Motivation.

Geht es den Helden vor allem darum, zu *erforschen*, lässt sich diese Stimmung mit Hinweisen darauf verstärken, dass sie (zumindest seit langer Zeit) die ersten Menschen sind, die sich an diesen Ort verirren. Fehlende Spuren, lange verlassene Gänge, ungestört wachsende Flechten und Moose, dicke Staubschichten und abgestandene Luft sind mögliche Elemente.

Auf der Suche nach *Erkenntnis* sollte die Stimmung durch das Aufdecken immer neuer Informationen und Funde entwickelt werden, so dass sich die Stücke mit jedem Schritt weiter zu einem Bild zusammenfügen. Vielleicht wird zunächst der Zweck der Anlage klar, dann das Schicksal der Bewohner, schließlich ein Teil ihrer Hinterlassenschaft. Und wer weiß, was für Geheimnisse die nächste Kammer verbergen mag? Falsche Fährten und Sackgassen bilden Rückschläge, die den Forscherdrang noch weiter anstacheln.





GEFAHR

»... zwei Männer verloren. Das Pochen wird lauter, es kommt aus den götterverdammten Wänden! Das Leuchten verfolgt... «

—Pergamentfetzen unbekannter Herkunft, Silem-Horas-Bibliothek

Eine Atmosphäre der Gefahr lässt sich in der abgeschlossenen, fremden Enge gut erzeugen und aufrechterhalten. In dieser Grundstimmung kommt das Herzklopfen der Spieler nicht von dem Wunsch, das nächste Geheimnis zu lüften, sondern von der Frage, was als nächstes in der Dunkelheit lauern mag.

In der milden Ausprägung herrscht eine *unheimliche* Stimmung. Kälte, Dunkelheit, das Gefühl, alleine zu sein oder beobachtet zu werden – all das lässt sich in Höhlen und Anlagen leicht vermitteln. Huschende Schatten im Fackellicht, leise Geräusche, deren Herkunft unklar ist, oder Spuren, wo keine sein sollten, sind klassische Elemente dieser Atmosphäre, ebenso wie Spinnweben, herumliegende Knochen oder dergleichen.

Die nächste Stufe dieser Stimmung ist die *Bedrohung*. Hier ahnen die Helden, dass ein falscher Schritt ihr letzter sein könnte. Hinweise auf oder Begegnungen mit feindseligen Bewohnern der Gewölbe, erste Erfahrungen mit Fallen, die Schritte von Wachposten in der Ferne, ein tiefes Grollen im Untergrund – die Gefahr wird greifbarer.

Manche Anlagen sind nicht nur gefährlich, sondern *rödlich*. Wenn den Helden klar wird, dass sie sich zwischen Todesfallen bewegen, dass die Schrecken in dieser Dunkelheit von kaltem Stahl nicht bezwungen werden können, dass die Wächter des Ortes begonnen haben, die Eindringlinge zu hetzen, oder dass die Naturgewalten in dieser Höhle auf schwache Lebewesen nicht viel Rücksicht nehmen, wird aus einer vorsichtigen Erkundung ein Kampf ums Überleben.

AUFBAU UND VERÄNDERUNG

Eine Atmosphäre zu erzeugen, dauert meistens länger. Auch lässt sich eine hohe Spannung nur schwierig über längere Zeit hinweg durchgehend aufrechterhalten. Um die gewünschte Stimmung zu entwickeln und zu variieren, sind drei Richtungen möglich:

Die *Eskalation* beginnt am unteren Ende der Grundstimmung und wandert nach oben: Eine anfangs nur etwas ungewöhnliche Höhle gibt nach und nach immer bizarrere Aspekte frei; das mulmige Gefühl beim Betreten des Grabmals steigert sich, wenn man die Knochen des letzten Grabräubers findet, und wird zu nackter Panik, wenn die Deckel der Sarkophage sich knarrend zu heben beginnen.

Eine *Deeskalation* schwächt die vorhandene, starke Stimmung ab: Die Helden erreichen einen Punkt, an dem sie sich besser orientieren können; die gefundenen Hinweise ermöglichen ein planvolleres Vorgehen; nach dem Überleben eines gefährlichen Abschnittes nimmt die Bedrohung etwas ab. Eine solche Verschnaufpause kann dazu dienen, einen Stimmungswechsel einzuleiten oder mit einer folgenden, neuen Eskalation die Spieler, die sich in Sicherheit wähnten, auf dem falschen Fuß zu erwischen und damit die Spannung neu zu entfachen. Deeskalation kann auch oft Belohnung für den Erfolg der Helden sein und so die Motivation steigern.

Ein *Stimmungswechsel* bewegt die Helden von einer Grundstimmung in eine andere: Die Faszination der leuchtenden Kristalle



wird durch die Erkenntnis durchbrochen, dass ihr hypnotischer Glanz dunkle Einflüsterungen aussendet; nach den Fallen des Eingangsbereichs liegen die Geheimnisse einer uralten Kultur offen vor den Helden. Der Wechsel kann allmählich, aber auch abrupt erfolgen.

ATMOSPHÄRE AM SPIELTISCH

Die gewünschte Stimmung lässt sich am Tisch nur dann erzeugen, wenn sich alle Beteiligten darauf einlassen. Ablenkungen von außen (laufender Fernseher, läutende Mobiltelefone) und von innen (flapsige Kommentare, irdische Witze) können die mühsam aufgebaute Atmosphäre schnell zerstören. Davon abgesehen gibt es aber ein paar Hilfsmittel zum Stimmungsaufbau:

SPRACHE

Ein Großteil der Atmosphäre kommt aus Ihren Beschreibungen. Schon die Wortwahl und die Formulierung helfen, die gewünschte Stimmung zu transportieren: Mit alltäglichen Bezeichnungen lässt sich kein unwirkliches Gefühl aufbauen (also nicht "Hier stehen große, graue Pilze", sondern "Pilze, steingrau wie der Fels, der euch umgibt, ragen bis über eure Köpfe auf"), und ein "Schatten an der Wand gegenüber" ist kaum bedrohlich – ein "kriechender Schatten, der sich im flackernden Licht eurer Fackeln zwischen den Ritzen der gegenüberliegenden Wand zu ducken scheint" schon eher. Legen Sie sich in der Vorbereitung Ihres Szenarios ein paar Eigenschaftswörter und Floskeln zu recht, die die gewünschte Stimmung vertiefen.





Auch die Sprechweise ist wichtig: Variieren Sie Lautstärke (ein geheimnisvolles Flüstern wird plötzlich zu einem lauten Tonfall) und Geschwindigkeit (eine hektische Beschreibung einer Flucht wird langsamer, als das Fallgitter hinter den Helden sie von den Verfolgern trennt).

BELEUCHTUNG

Die Atmosphäre einer düsteren, geheimnisvollen Kammer wird durch schwache Beleuchtung am Spieltisch verstärkt. Besonders Kerzen oder Öllampen sorgen für passende Schummrigkeit. Bedenken Sie aber, dass Sie für sich und Ihre Aufzeichnungen eventuell eine zusätzliche Lichtquelle benötigen und dass die Spieler ihre Heldendokumente noch entziffern können sollten. Wenn im Szenario vorgesehen ist, dass die Spieler einen Plan der Anlage erstellen, ist ein Mindestmaß an Licht erforderlich.

Farbiges Licht ist ein gutes, aber eher aufwändiges zusätzliches Stilmittel: Kaltes, blaues Licht unterstützt die Darstellung einer Eishöhle, düsteres Rot lässt an Gefahr oder an unterirdische Lavaströme denken.

Mitunter kann es hilfreich sein, zumindest für kurze Zeit die komplette Finsternis einer Anlage auf den Spieltisch auszuweiten – nur, damit die Spieler einen Eindruck bekommen, wie es ihren Helden gerade geht.

MUSIK

Im **Anhang** auf Seite 188 finden Sie eine Zusammenstellung von Musiktippis für Abenteuer in Gewölben und Höhlen. Bei Anlagen, die von fremden, unbekannten Kulturen erschaffen wurden, sollte die Musik von üblichen, 'klassischen' Mustern abweichen. Hier können beispielsweise Titel aus östlichen Musiktraditionen oder synthetische Stücke angemessen sein. Die stille, bizarre Schönheit einer natürlichen Höhle kann durch fernöstliche Meditationsmusik untermalt werden.

Dissonante Stücke oder Musik mit plötzlichen Stimmungswechseln (in Soundtracks öfter zu finden) unterstreichen Ungewissheit und das Unwirkliche; solche Titel sind gut für besonders exotische Höhlen geeignet. Auch die Spannung einer Heldengruppe, die sich heimlich durch die Anlage schleicht, immer auf der Furcht vor Entdeckung, lässt sich so verstärken.

An mystischen Orten und in Anlagen, die von magischer Kraft durchdrungen sind, passen ruhigere Stücke mit einem unwirklichen Element – hohle Flöten, helle metallische Klänge, dunkle, ruhige Trommeln oder Gesang ohne Text (einzelne Frauenstimme oder ein geisterhafter Chor). Wenn eine Entdeckung bevorsteht, lässt ein schnelleres Tempo auch die Herzen schneller schlagen.

Die Gefahr, die von besonders unheimlichen und finsternen Höhlen ausgeht, lässt sich mit den Soundtracks einschlägiger Horrorfilme vermitteln. Auch hier sorgen plötzliche Wechsel (trügerisch ruhige Musik, die von raschen, lauten Sequenzen oder echten akustischen Schockeffekten unterbrochen wird) für Spannung.

SPIEL ZWISCHEN WÄNDEN

Die Grundüberlegungen, wie man einen Dungeon atmosphärisch konzipiert, sind nun getroffen. Die Frage bleibt – was mache ich im Spiel mit der Anlage? Welche Möglichkeiten für den Einsatz bieten sich mir und was will ich mit einem zwergischen Labyrinth in meiner Überlandreise von Havena nach Gareth?

IM ABENTEUER

Warum sollten Sie Abschnitte Ihres Abenteuers eigentlich in einer unterirdischen Anlage spielen lassen? Was kann ein Dungeon dramaturgisch im Spiel darstellen?

Ein Abenteuer, das unter der Erde spielt, wirkt als **Atmosphäreverdichter**: Das Bewusstsein, dass Tausende von Tönnen von Gestein über den Köpfen der Helden schweben; dass die Wände von überallher näher und näher auf die Helden zu rücken; dass es nur eine einzige, unzureichende Lichtquelle gibt; dass es ständig nach Schimmel und Moder riecht, ohne dass man dem entgehen kann; dass jedes noch so kleine Geräusch sich als Echo fortpflanzt – all das sorgt dafür, dass die Spieler stärker auf ihre Figuren geworfen werden. Das Erleben der Umgebung wird intensiver und bis zu einem bestimmten Maß auch stärker vereinheitlicht: Einen Wald mögen verschiedene Spieler sich durchaus unterschiedlich, idyllisch, ungemütlich kühl oder beängstigend vorstellen. Eine unterirdische Anlage hingegen werden alle Spieler als bedrückend empfinden.

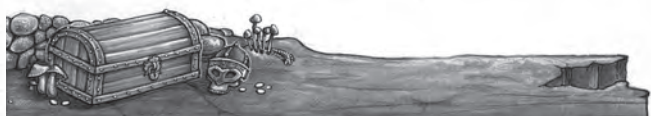
Hierdurch lässt sich auch Spannung fokussieren. Dem Spannungsbogen Ihres Abenteuers folgend, können enge Räume und eindeutige Richtungen der Bewegung der Helden (nämlich einem szenarischen Zwischen- oder Endzielpunkt entgegen)

die gewollte Atmosphäre unterstützen: Das Gefühl, dass dem vorangehenden Spannungsvorspiel ein Höhepunkt folgt.

Außerdem kann eine unterirdische Anlage als **Genrewechsel** dienen – schließlich möchten Sie nicht, dass Ihre Spieler sich bei einer ständigen Abfolge von Wildnis- und Stadtabenteuern langweilen. In jedem guten Abenteuerfilm geht es irgendwann in ein Grab, eine Höhle, in die Abwasserkanäle der Stadt. Manchmal einfach, um Spielstil und Schauplatz zu variieren.

Darüber hinaus bietet ein Schauplatz unter der Erde besondere Möglichkeiten der **Kampfgestaltung**: Wenn Sie in einer Höhle mit verschiedenen Balkonen kämpfen, in denen die feindlichen Magier immer nur kurz auftauchen und gegen die Helden zaubern, werten Sie die Fernkämpfer unter den Helden extrem auf. In einem engen Kriechgang werden fast alle längeren Waffen sinnlos. Bei einer rasenden Verfolgungsjagd in Loren sind körperliche Talente gefragt, um das Fahrzeug auf den Schienen zu halten und gleichzeitig noch die Feinde zu treffen. Vor allem den Endkampf können Sie unterirdisch zu einem unvergesslichen Erlebnis machen, weil die Helden sich in gewisse von Ihnen gewünschte Rahmenbedingungen fügen müssen.

Weiterhin kann die unterirdische Anlage auch eigene **Plotelemente** enthalten: Eine Begegnung mit einer Höhlenspinne, aus deren Netz sie knapp entkommen können, werden die Helden unter Tage als fast alltäglich einstufen. Aber schon einige Kammern weiter kommen sie vielleicht an einen senkrecht in die Höhe führenden Schacht mit glatten Wänden, der Dutzende von Metern hoch ist. Jetzt wird das Netz des Spinnenmonsters plötzlich als Kletterwerkzeug wichtig. Denken Sie bei jedem Element, das die Helden überwinden oder manchmal auch nur





DIE ANLAGE ALS GENRE-MIX

Der Dungeon ist ein Genre, das selten für sich alleine spielt. Meist wird es in andere Abenteuerplots eingebaut und ist selten Selbstzweck. Größere Anlagen können aber auch als reiner Schauplatz dienen: Eine weitreichende Höhle wird in tagelangem Durchmarsch zu einem Reiseabenteuer. Die Kommunikation mit dem Tiefzwerge Stamm und der Wühlshratsippe, die sich gegenseitig Sabotage ihrer Lebensräume vorwerfen, könnte zum Detektivszenario werden. Die Ermittlungen in einem komplexen und von Vielen bewohnten unterirdischen System kann ein komplettes Stadtabenteuer werden. Dabei vermischen sich die Charakteristika dieser Genres mit den Elementen des Dungeons. Und es kann zu ‚Dungeons im Dungeon‘ kommen, wenn die Helden in die tiefste Sohle der verlassenen Mine der Zwergenstadt vordringen müssen und daraus eine Entdeckungstour mit Plänen wird.

passieren, daran, ob es vielleicht den Schlüssel zu einem späteren Problem darstellen könnte. Der *Mehrwert* von Räumen wird dadurch deutlich angehoben.

Schließlich kann eine solche Anlage auch selbst der **Plot** sein: Einige Anlagen stellen in ihrer Gänze etwas dar, was den Helden erst spät, im Idealfall natürlich kurz vor dem Endkampf, klar wird: Eine Anlage könnte in Form eines Heptagramms gestaltet sein, weil sie einen Dämon ruft, sobald jemand ihren Mittelpunkt erreicht; oder die Spieler begreifen erst im Laufe ihrer ständigen Scharmützel mit Goblins im Orkland, dass die weißen Wände tatsächlich Knochen sind, weil dieser Goblinstamm im Skelett eines toten Riesen wie in einem gewaltigen Beinhaus wohnt. Und dass die wild und wirr stammelnden Geistererscheinungen eben keine getöteten Goblins, sondern der Geist des toten Riesen sind. Diese letzte Variante kann ein Abenteuer in einem Gewölbe unvergesslich werden lassen.

Die Art des Plotelements kann sehr unterschiedlich aussehen. Der Dungeon kann einen Teil des Hauptplots darstellen. Es kann einen Nebenplot bedienen oder einen ganz eigenen Plot, damit einfach die unterirdische Anlage einen Reiz zusätzlich zum Genrewechsel oder zur Atmosphäreverdichtung bekommt. Ein paar klassische Beispiele:

☞ In einem Detektivabenteuer flieht der Antagonist in die Katakomben unterhalb der Stadt. In den verwinkelten Gängen kommt es zu einer Verfolgungsjagd mit anschließendem Showdown. Die Atmosphäre wird auf die Jagd fokussiert, die Umgebung von der offenen Stadt zum Dungeon geändert und so noch weitere Spannungselemente (Dunkelheit, Enge, neue Gefahren) zugefügt. Das Dungeon ist Teil des Hauptplots.

☞ In einem Reiseabenteuer übernachten die Helden bei starkem Regen in einer Bärenhöhle, in der sie ein Skelett finden, mit einem Plan in der Hand – und einen Schacht in die Tiefe. Das Genre wird gewechselt, die Atmosphäre geändert, das Schicksal des Skeletts klärt sich in der kleinen Höhle und bietet einen Nebenschauplatz, nachdem die Reise unter freiem Himmel umso willkommener weitergeht.

☞ Die Helden werden in verwunschene Höhlen geschickt, die angeblich von bleichen Gestalten bewohnt werden. Dort sind

Kinder des Dorfes verschwunden. In dem weiträumigen Komplex entdecken die Helden eine Siedlung von Tiefzwerge, die in einem uralten Magierlabyrinth einen dämonischen Mechanismus aktiviert haben, der dringend wieder abgestellt werden muss. Der Dungeon ist der Plot an sich, verschachtelt und mit Interaktion. Sehen wir uns nun einige typische Szenarien in unterirdischen Anlagen genauer an – dabei betrachten wir nicht die Art der Anlage, sondern den groben Verlauf des Abenteuers, das unterirdisch spielt:

REIN UND RAUS

Diese Szenarien decken einen großen Teil der unterirdisch spielenden Abenteuer ab. Manchmal ist das Eindringen das Hauptproblem: Vielleicht müssen die Helden ein paar Sklaven aus dem orkischen Bergwerk befreien, oder vielleicht müssen sie heimlich in ein alttulumidsches Magiermogulgrab einbrechen, während eine militärisch stärkere, verfeindete Expedition ebenfalls nach dem Eingang zu diesem Grab sucht. In jedem Fall brauchen die Helden etwas aus dem Inneren der Anlage und das Eindringen ist ein großes Problem.

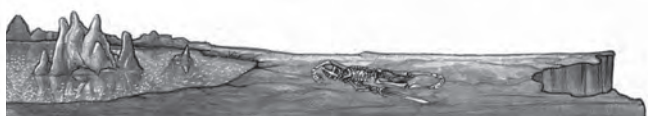
In anderen, ähnlichen Abenteuern unter Tage ist das Herauskommen die Anforderung: Vielleicht beginnt das Abenteuer nach einem verlorenen Kampf im Inneren eines unbekannten Verlieses. Oder die Helden haben einen Bösewicht in ein Höhlenlabyrinth verfolgt, als dieses plötzlich einzustürzen beginnt. Und selbstverständlich lassen sich beide Probleme auch kombinieren: Die Heldengruppe hat sich an der verfeindeten Expedition vorbei ins Innere des Magiermogulgrabs geschlichen. Als sie den uralten Sarkophag des Dämonenpaktierers öffnen, lösen sie eine Verschlussfalle aus, die ihren Hinweg mit Tonnen von Gestein versperrt. Können die Helden entkommen?

Oder die Heldengruppe hat die Sklaven befreit, ohne dass die orkischen Bewacher etwas bemerkt haben. Doch nun stehen acht Ork-Wachen vor dem Ausgang – wie bringen die Helden vier zu Tode erschöpfte Gefangene unbeschadet an den aufmerksamen, kampferprobten Orks vorbei? Derartige Rein-und-Raus-Szenarien sind sehr geläufig und relativ einfach umzusetzen. Das Schöne daran ist, dass die unterirdische Anlage innerhalb des Szenarios einen Sinn hat – das Eindringen oder Entkommen aus der Anlage stellt das Problem dar, das die Spieler lösen müssen.

REISEABSCHNITT

Unterirdische Anlagen können aber auch ganz beiläufig auftauchen: Als Strecke, die es zu überwinden gilt. Die Spieler könnten von sich aus auf die Idee kommen, alte Schmugglertunnel zu benutzen, um eine Stadt mit aus der dortigen Magierakademie gestohlenen Büchern zu verlassen. Oder die Spieler entscheiden, dass ihre Helden lieber auf uralten Zwergenpfaden durch den Raschtulswall kriechen, als sich auf den Bergpässen schon wieder mit den grausamen Ferkinas herumzuschlagen.

Bei derartigen Abenteuern können Sie die Spieler überraschen – anfangs kann die unterirdische Reise durchaus fast alltäglich und normal wirken. Doch in der eigentlichen Anlage können dann zahlreiche Probleme auf die Helden warten: Vielleicht haben sich in der vor wenigen Monaten noch verlassenen Zwergenstadt inzwischen Orks und Goblins angesiedelt. Vielleicht finden die Helden auch heraus, dass die Orks und Goblins von einem mächtigen Feind versammelt wurden, dessen Pläne die Heldengruppe schon mehrfach vereiteln konnte. Womöglich





müssen sie, um die zahlenmäßig überlegenen Feinde umgehen zu können, einen mysteriösen Anführer töten oder als erstes mehr über die Vergangenheit der Zwergenstadt herausfinden. Und all das nur, weil die Helden ein paar Dukaten Bestechungsgeld einsparen wollten. Der Vorteil solcher Szenarien ist, dass Sie die Spieler stark überraschen können. Sorgen Sie einfach dafür, dass Sie in solch einem Fall genügend Zeit zur Vorbereitung haben, dann können Sie Ihren Spielern unvergessliche und ganz und gar unerwartete Abenteuer unter Tage bieten – auch wenn die Helden eigentlich nur auf dem kürzesten und direkten Weg von Fasar nach Punin reisen wollten.

FLAIR UND UNTERBRECHUNG

Eine unterirdische Anlage kann auch vor allem wegen der Atmosphäre Teil eines Abenteuers sein: Vielleicht möchten Sie den Helden die Stadt Rashdul präsentieren und dabei auf die zahlreichen Nekropolen um die Stadt herum eingehen. Vielleicht möchten Sie die Stimmung in einer erst vor kurzer Zeit verlassenen Mine schildern, damit den Helden schwant, wie entsetzlich es für die Erzzwerge ist, aus ihren uralten Hallen fliehen zu müssen.

Außerdem kann eine Anlage in einem eigentlich anders gearteten Abenteuer für Abwechslung sorgen: In einer großen und zivilisierten Stadt fühlen sich Helden mit Wildnis- und Kampftalenten oft unwohl, weil sie nichts zu tun haben. Wenn aber ein Verdächtiger in dem Detektivabenteuer, das Sie gerade spielen, in die Kanalisation flieht, erreichen Sie mehrere Dinge auf einmal: So kann der Fliehende die Helden natürlich zu neuen Hinweisen führen – vielleicht gibt es im Kanalisationsabfluss einer reichen Kaufmannsfamilie oder einer Handwerker Gilde Leichenteile oder Waffen. Weiterhin erleben die Spieler nach Tagen voller Menschenmengen, Taschendieben, Feilschen und Diplomatie endlich wieder brutale Gewalt, wenn ihre Helden einer skrupellosen Bande von Schmugglern in die Quere kommen. Und vor allem sorgen Sie dafür, dass auch die oben angesprochenen Actionliebhaber unter den Spielern auf ihre Kosten kommen. Für viele gehört ein Kampf pro Spielabend einfach zu einem guten Abenteuer dazu. Mithilfe einer geschlossenen Anlage können Sie Actionpassagen nahtlos in ein ganz anders geartetes Abenteuer einfügen.

AM SPIELTISCH

Was macht man nun mit dem Dungeon am Spieltisch? Sie haben sich mittlerweile überlegt, was das Abenteuer für einen Sinn in Ihrer Handlung und der Spieldynamik des Abends mit Ihren Spielern hat. Sie haben sich Atmosphäre überlegt, einen Plot für die entworfene Anlage zu Recht gelegt, vielleicht sogar schon einen Spannungsbogen skizziert. Die Darstellung der liebevoll erdachten Mine wirft aber noch weitere Fragen auf. Eine davon ist, was macht man mit den Plänen?

Ein Dungeon zu beschreiben kann für Spieler mitunter sehr spannend sein, wenn Sie es richtig anstellen. Die meisten bekannten Gruppen neigen aber dazu, Handouts und Karten total toll zu finden und sogar notfalls letztere selbst zu erstellen. Der Sinn ist klar: Man möchte sich in der Gegend, in der man sich gerade herumtreibt, zurechtfinden. Wo der Held in der Spielwelt die komplette Sinneserfahrung nutzen kann, um sich zu orientieren, und sich nicht vorzustellen braucht, wo er gerade

ist, da sorgt eine Karte bei den Spielern für das fehlende Element der persönlichen Anwesenheit. Ist ja auch sehr praktisch: Man selbst weiß, wo sein Zwerg gerade im Gang über der Fallgrube mit den Speeren baumelt, während man sich genüsslich auf dem Sofa lümmelt.

Karten simulieren aber nicht nur die räumliche Vorstellungskraft der Helden – sie fokussieren die Spieler auch auf den Ort und damit die Spielwelt. Ein Plan in der Tischmitte holt die Spielgruppe immer wieder von ihren Stühlen ab und bringt sie zu ihren Helden. Andererseits kann so ein Stück Papier, auf das man nur mit dem Stift zeigen braucht, um den Weg zurück zum Ausgang zu beschreiben, auch die Atmosphäre töten.

Die Frage ist also: Was wollen Sie denn, dass Ihr Dungeon ist? Ein architektonisches Rätsel? Dann wird es kaum ohne Karte gehen. Ein finsternes Labyrinth mit dunklen Gefahren? Dann sollten Sie vielleicht auf einen Plan verzichten. Wollen Sie eine große Zwergenbinge bespielen, werden Sie sich kaum die Mühe machen, eine komplette Karte des riesigen Komplexes zu zeichnen, mit der Sie danach ihr Spielzimmer tapezieren müssen. Für eine Grabanlage mit Fallen ist es wiederum nützlich, den Helden zu zeigen, wo sie gerade stehen. Hier ein grober Überblick, der Darstellungsmöglichkeiten mit Vor- und Nachteilen:

☛ **Sie geben den Spielern fertige Karten.** Gut für komplexere Höhlen, die Sie aber nicht atmosphärisch entdecken lassen wollen, oder für Gebäude, die ihren Charme nicht durch ihre Erkundung freisetzen. Sie sollten bei dieser Art der Präsentation zumindest vermeiden, den Plan komplett auf den Tisch zu legen – auf die eine oder andere Art ziehen Sie sich damit die Spannung aus dem Abenteuer heraus. Lieber können Sie selbst mitzeichnen, für ihre Spieler. Das erhöht den Spielfluss. Oder Sie haben den fertigen Plan zerschnitten und legen nur noch die gerade betretenen Gangstücke aus – auch das ist ein schönes Mittel, nicht durch Planzeichnen aus dem Spiel zu kommen und trotzdem den Spielern einen Überblick über den Ort, an dem sie gerade stehen, zu gewähren. *Gut für Minen, Höhlen, komplexe aber überschaubare Anlagen.*

☛ **Sie geben den Helden fertige Karten.** Ein wichtiger Unterschied ist es, ob die Spieler den Plan haben oder direkt ihre Helden. Liefern Sie im Spiel einen Bauplan der Grabanlage, müssen die Spieler nicht mitzeichnen und trotzdem ist man nicht aus der Spielwelt gerissen, wenn man das Handout betrachtet. Zudem lässt es sich mit dieser Methode sehr gut spielen: Schließlich muss auf dem Handout, den die Helden von dem gerissenen Händler erworben haben, nicht jeder Gang richtig eingezeichnet sein und Sie können so trotzdem noch für architektonische Überraschungen sorgen. *Gut für Grabanlagen, Kerker, Keller.*

☛ **Sie lassen die Helden selbst mitzeichnen.** Das Mitzeichnen simuliert die langsame Erkundung der Anlage und ist damit auch geschwindigkeitsbestimmend, was das Vorangehen Ihrer Gruppe betrifft. Sehr nützlich auch, um schnell am Plan zu zeigen, wo denn gerade die Pendelfalle ausgelöst wird und warum sie ausgerechnet den hinten stehenden Magier trifft. Manchmal kann es spannend sein, das Ganze wieder in die Spielwelt zu transferieren und sich zu fragen, wer denn da gerade von den Helden das Gewölbe kartiert. Und wie gut ihm wohl die Abschätzung der Ganglängen und -breiten gelingen mag. *Gut für kleinere Grabanlagen oder Komplexe, bei denen Sie wollen, dass die Helden eine Übersicht behalten und sich langsam vortasten.*





Es gibt keine Karte. Natürlich lassen sich die wenigsten Spieler davon abhalten, eine Karte zu zeichnen. Sollten Sie es ihnen aber unmöglich machen oder einfach nicht gestatten, da die Helden im Spiel gar kein Papier dabei haben oder der Komplex viel zu gigantisch ist, dann wird die Erkundung nur über Beschreibung abgewickelt – und es kann sich ein sehr stimmungsvolles Dungeon ergeben. *Gut für besonders große und unübersichtliche Komplexe.*

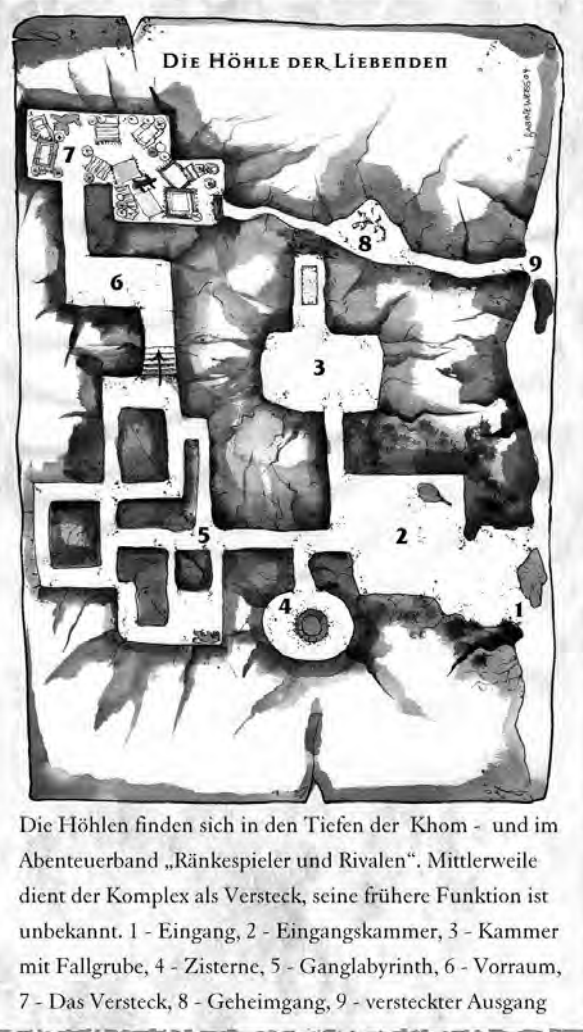
Wie man sich in einem Labyrinth am Spieltisch verläuft und es trotzdem gut präsentieren kann, soll an einer anderen Stelle in diesem Buch (siehe Seite 76) behandelt werden.

Hinein

Auch wenn Sie ganze Aktenordner voller Pläne gezeichnet haben: Sie haben natürlich noch keinerlei Gewähr dafür, dass Sie diese tatsächlich ihrer Spielgruppe präsentieren können. Die entscheidende Frage lautet: Wie bekomme ich meine Gruppe unter die Erde?

Achten Sie dabei darauf, dass Sie letztlich immer die Spieler motivieren müssen: Wenn ein Spieler neugierig auf die alte Zwergenmine ist, wird er auch für seinen waldelfischen Helden eine gute und vollkommen überzeugende Begründung finden, die Mine zu betreten. Manche Spieler lassen ihren Helden sich in einem derartigen Fall auch gerade ein wenig sträuben, möchten aber unbedingt überzeugt werden. Diese Fälle können Sie in aller Regel der Heldengruppe selbst überlassen. In Extremfällen können Sie den Spielern auch klar machen, dass Rollenspiel ein Gemeinschaftserlebnis ist und dass Sie nicht über unbegrenzte Freizeit verfügen. Aber innerhalb der Logik der Spielwelt Aventurien können Sie eine Gruppe von Helden auf drei Weisen in eine unterirdische Anlage bringen: gefangen, versehentlich oder absichtlich.

Wenn Sie ihre Helden **gefangen** setzen, ist die Lage einfach: Sie kommen nach einem verlorenen Kampf oder nachdem sie sich ergeben haben in einem Kerker wieder zu sich. Sie selbst entscheiden, wie viel von ihrer Ausrüstung ihnen verblieben ist und wie weit von den Helden entfernt sie wie gut gesichert verwahrt wird. Derartige Szenarien geben Ihnen als Meister viel Spielraum. Aber übertreiben Sie es nicht: Die Spieler möchten das Gefühl haben, selbst über die Handlungen Ihrer Helden zu entscheiden. Hilflosigkeit erzeugt schnell Frustration. Daher sollten Sie dieses Mittel nur selten einsetzen und möglichst nur in Situationen, wo den Spielern klar ist, dass Ihre Helden den Gegnern in die Hände fallen können.



Wenn Ihre Helden **versehentlich** in eine unterirdische Anlage geraten, haben Sie sogar noch mehr Freiheiten: Vielleicht sind die Helden auf einer Reise mitsamt ihrem Wagen durch ein Loch im Boden in die Tiefe gestürzt und müssen nun auf anderem Wege einen Ausgang aus der Höhle suchen. Vielleicht hat ein fehlgeschlagener Transportzauber die Helden unter die Erde versetzt. Vielleicht sind die Helden panisch geflohen. In jedem Fall stehen Ihnen viele Gewölbearten zur Auswahl. Dabei wird das Abenteuer aber meistens auf ein Entkommen hinauslaufen, wie auch bei gefangenen Helden.

Ganz anders sieht es hingegen aus, wenn die Helden die Anlage **absichtlich** betreten. Sie können an den Ehrenkodex der Helden appellieren. Sie können darauf hinweisen, dass die Sklaven Hilfe brauchen, dass einer von ihnen aber auch der überaus vermögende Großneffe des Handelsherrn Storrebrandt ist. Manchmal können Sie einen Spieler auch herausfordern, indem eine Meisterfigur behauptet, die Helden hätten so-

wieso nicht genügend Mumm, um in die unterirdische Anlage einzudringen und die Aufgabe zu erfüllen.

Die Motivation durch eine mögliche Belohnung ist natürlich auch ein Klassiker. Dabei muss nicht immer ein Schatz die Helden in die Tiefe locken. Der Entdecker lässt sich vielleicht mit unbekannten Tierarten ködern und der Elf oder der Geweihte mit neuem Wissen oder einfach der guten Tat, wenn sie jemanden retten oder ein Untier besiegen.

Wenn Sie Ihre Spieler dazu gebracht haben, die Anlage zu betreten, sind verschiedene Abenteuerformen denkbar: Die Spieler müssen vielleicht rasch hinein und wieder heraus. Vielleicht müssen sie eine Anlage nur passieren. Vielleicht stellen die Spieler auch im Nachhinein fest, dass das Magiermogulgrab gefährlich und voller Schätze war, dass die wirkliche Herausforderung jedoch das Bezwingen der feindlichen Schatzgräber war. In jedem Fall können Sie davon ausgehen, dass die Spieler sich über ein gut geplantes Abenteuer unter Tage freuen werden. Gehen Sie kurz die Mitglieder Ihrer Heldengruppe und vor allem die dahinterstehenden Spieler durch und legen Sie sich ein paar gute Argumente zurecht. Diese wenigen Minuten sind oft wichtiger als die stundenlange Planung der eigentlichen Anlage: Damit sorgen Sie dafür, dass die Spieler Ihre großartige Anlage auch wirklich in einem Abenteuer erleben und Spaß dabei haben.





Was ist ein Dungeon?

In diesem ersten Abschnitt verwenden wir ausnahmsweise jenes Wort, das wir im

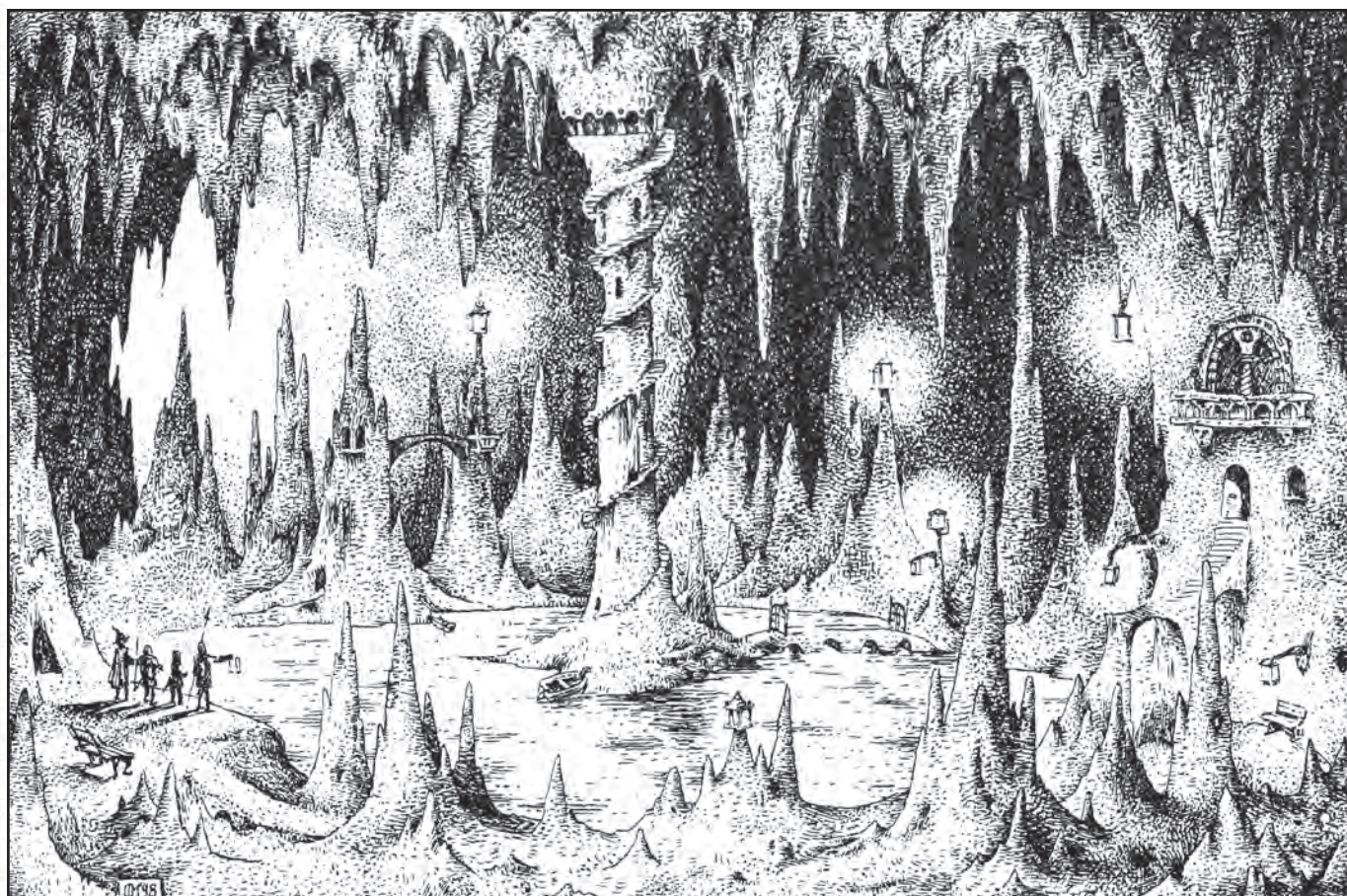
Rest des Buches nur sparsam einsetzen wollen: Ein *Dungeon* ist jede mögliche Form von unterirdischer oder durch andere Umstände abgeschlossener oder klar begrenzter Anlage. In einem Abenteuer gibt es nur einen Grund für ein Dungeon: Es soll den Spielern Spaß bringen.

Damit eine solche Anlage Spaß bringen kann, sollten Sie als Spielleiter sie mit Bedacht einsetzen: Dungeons lassen den Spielern vergleichsweise wenig Auswahl – selbst in einem kleinen Dorf haben die Helden Dutzende von Handlungsmöglichkeiten zur Auswahl: Sie können den Gastwirt, den Dorfvorster, den Geweihten, die einfachen Bauern oder andere Reisende suchen und befragen. Sie können in der Umgebung jagen und nach auffälligen Spuren suchen. Sie können Dinge kaufen oder verkaufen. In einem Dungeon gibt es häufig genug nur zwei sinnvolle Handlungsmöglichkeiten: Geht ihr nach links oder nach rechts?

In der *Spielwelt* gibt es verschiedene Gründe, warum jemand eine solche Anlage errichtet hat – in Ihrem *Abenteuer* geht es aber um Spaß. Der große Vorteil bei Dungeon-Abenteuern ist, dass Sie die Handlungen der Spieler in vernünftigem Rahmen vorhersehen und sehr gut entscheiden können, welche Konsequenzen diese haben werden. Der Nachteil sind die geringeren Handlungsmöglichkeiten. Warum sollten Sie Ihren Spielern diesen Nachteil überhaupt zumuten? Dafür gibt es mehrere Gründe:

Dungeons sind Klassiker. Drachenhorte sind eines der ältesten und wichtigsten Motive des Fantasy-Rollenspiels. In *Aventurien* gab es genügend finstere Zeiten wie die Herrschaft Pyrdacors oder die Magierkriege, in denen nur eine unterirdische Lebensweise eine gewisse Sicherheit bot. Keine oberirdische Festungsanlage hätte dem böartigen Gottdrachen oder den entfesselten magischen Gewalten während der Magierkriege standgehalten. Und dunkle, unterirdische Orte sind ein archetypischer Ort, an dem Helden sich beweisen können. Vor unterirdischen Räumen haben nicht nur die Charaktere, sondern oft auch die Spieler Angst. Geben Sie Ihnen Gelegenheit, die Furcht vor finsternen Kellern am Spieltisch durch ihre Helden zu überwinden. Oder lassen Sie die, die das wollen, am Spieltisch in der Furchtsamkeit ihrer Figuren schwelgen. Dungeons setzen Helden unter räumlichen Druck. Außerdem sind verschiedene unterirdische Anlagen in *Aventurien* gut eingeführt. Ihre Spieler werden Dungeons erwarten, also sollten Sie sie ihnen geben – wenn auch mit vielen überraschenden Wendungen.

Denn um den Spielern Handlungsmöglichkeiten zu geben, müssen Sie ein wenig Zeit investieren: Denken Sie daran, Handlungsmöglichkeiten für jeden Spieler vorzusehen. Goblins und Orks können den Helden, vor allem den Kämpfer-Naturen, etwas zu tun geben, aber eigenartige Wandzeichnungen werden nicht nur das Interesse des Magiers, sondern häufig das Interesse aller Spieler wecken. Dass das Gewölbe in einer Tropfsteinhöhle liegt,





werden die Spieler eher als Hintergrundschilderung wahrnehmen. Wenn Sie rechtzeitig hinzufügen, dass die gesamte Anlage staubtrocken ist, können die Spieler sich rechtzeitig wundern – wo ist all das Wasser, das die Stalaktiten und Stalagmiten geformt hat, hin? Wilde Tiere muss man nicht immer bekämpfen, manchmal kann man sie auch mit Nahrung bestechen, sie mit Licht und Lärm verscheuchen oder ihnen aus dem Weg gehen.

Ein Dungeon kommt im Abenteuer vor, weil die Geschichte es erforderlich macht. Wenn die Spieler wissen, dass die archaischen Achaz den vermissten Prinzen entführt haben, um ihn in ihrer Tempelpyramide zu opfern, werden sie in diese Pyramide, in der der Prinz gefangengehalten wird, eindringen müssen. Wenn die Spieler wissen, dass der kürzeste Weg nach Greifenfurt, um einem von Orks belagerten Dorf von dort Hilfe zu bringen, durch einen alten Stollen führt, werden sie den Stollen betreten.

Außerdem kommt ein Dungeon vor, weil Sie schlicht glauben, dass es den Spielern Spaß macht. Vielleicht drängt der zwergische Held in der Gruppe seine Gefährten schon lange dazu, einmal eine unterirdische Passage auszuprobieren.

Also: Bauen Sie ein Dungeonabenteuer, weil Sie es müssen oder weil Sie es wollen – aber nicht, weil Sie es können.

In der Rollenspieltheorie gibt es zwei grundlegende Herangehensweisen: der lebendige Dungeon und das Lager. Beim lebendigen Dungeon betrachtet der Spielleiter alle Taten der Helden und lässt seine Meisterfiguren daraus die glaubwürdigsten Konsequenzen ziehen. Wenn die Helden wie eine Herde Mammuts durch die Höhlen des Goblinstammes trompeten, dabei aber die besten Krieger und Jäger des Stammes in wenigen Sekunden besiegen, wird der Rest des Stammes so schnell es geht die Flucht ergreifen.

Die andere Theorie vom Lager sieht den Dungeon als eine Art Berg, den die Helden bezwingen müssen. Wenn den Helden zwischendurch die Luft ausgeht (also die Lebens- und Astralpunkte), spricht nichts dagegen, dass sie sich im Basislager, also außerhalb des Dungeons, erholen. Wir ziehen den lebendigen Dungeon deutlich vor, und Sie werden in diesem Band zahlreiche Beispiele dafür finden, wie Sie eine lebendige Welt Aventurien Ihren Spielern auf spannende Weise vermitteln können. Wenn Sie und Ihre Spieler an dem anderen Modell allerdings Ihre Freude haben, wird es Ihnen immer noch nützen, ein paar dynamische Möglichkeiten einzubauen. Und in jedem Fall werden Sie in diesem Band zahlreiche wertvolle Hinweise zum Aufbau eines Gewölbes finden.

STABILITÄT

Im Bestreben, es den Spielern besonders schön zu machen, unterlaufen dem Meister manchmal besonders schlimme Fehler. Bei einer unterirdischen Anlage (wie wir den Dungeon fortan unter anderem nennen wollen) besteht einer der häufigsten Fehler darin, den Spielern alles auf einmal servieren zu wollen und dabei zahlreiche Möglichkeiten auszulassen. Wenn Sie ein Dungeon-Abenteuer planen, sollten Sie sich auf einem Zettel ein paar Stichpunkte notieren, die Sie frei assoziieren: Hügelgrab, Trollschanne, Elfenwächter, namenloser Eindringling, Nacht, Krähenruf und andere böse Omen, Vollmond, pechschwarze Nacht.

Sie ahnen jetzt schon, dass die unterirdische Anlage, in der Ihr folgendes Abenteuer spielt, eher grob strukturiert und nicht allzu ausgedehnt ist. Sie wissen bereits, dass die Helden nicht als erste dort eindringen werden. Sie wissen auch, dass es eine Art Wettlauf mit der Zeit geben wird.

Manche Spielleiter setzen in solch ein Verlies wie unser Hügelgrab im nächsten Schritt Fallen und Bewohner. Halten Sie sich an Ihre eigenen Vorgaben. Im Hügelgrab gibt es höchstens kleine unterirdisch lebende Tiere als Bewohner. Sie können die Helden (und die Spieler) mit einem Igel erschrecken, der sich schnaufend und fauchend irgendwo verkriecht.

Aber in ein seit Äonen abgeschlossenes Grab gehört keine Sippe von Goblins, keine mechanischen Fallen. Stattdessen folgt man

einfach seinem eigenen Entwurf, um die Anlage in sich stimmig zu halten. Denken Sie darüber nach, wie lange die Anlage schon in dieser Form und mit diesen Bewohnern existiert hat: Ein ewig hungriger Höhlenbär und eine Goblinsippe können schwerlich lange Tür an Tür leben. Derartige Widersprüche sind aber ausgesprochen spannend, wenn sie überhaupt erst die Grundlage des Abenteuers bilden: Ein kriegerischer Stamm von Orks, der in die äußeren Bereiche der Siedlung einiger Ambosszwerg eingedrungen ist, veranlasst die Zwerge vermutlich, selbst ein paar nichtzwergische Abenteuerer um Hilfe zu bitten. In diesem Fall ergibt sich auch ganz von selbst, dass die Helden Kampfspuren, mit Pfeilen oder Armbrustbolzen gespickte Schilde und vielleicht auch Leichen finden. Ihre Spieler werden Ihnen, wenn Sie ein spannendes Abenteuer schildern, keine allzu großen Steine in den Weg legen. Die Spieler wollen ja gern an das Abenteuer glauben, das Sie präsentieren. Aber mit ein bisschen grundlegender Umsicht können Sie Ihren Spielern das Mitspielen erleichtern: Wenn Sie so elementare Dinge wie Wasser- und Nahrungsquellen für Orks und Zwerge im letzten Beispiel einbauen, dann wird vermutlich kein Spieler nach Vermarktungswegen und Absatzchancen für zwergische Rohstoffe und Fertigwaren fragen. Spannende Abenteuer in nachvollziehbaren Anlagen sorgen dafür, dass Sie und Ihre Spieler auch an aventurischen Abenteuern tief unter der Erde Spaß haben.

EINGANG UND LAGE

Der Einfahrtsstollen gähnt wie ein weit aufgerissenes Maul, dahinter führen rostige Eisenstränge in die lichtlose Tiefe. Aus weiter Entfernung hören die Helden Peitschenknallen, dem

herzerweichendes Jammern folgt. Der Eingang zu einer unterirdischen Anlage ist auch der Beginn eines Abenteuers. Ein neuer Abschnitt beginnt, wenn die Helden sich unter die Erde begeben.





Inneraventurisch ist der Eingang wichtig, weil durch ihn Nachschub in jeder Form kommen kann – sowohl für die Spieler als auch für ihre Feinde. Manche Anlagen haben nur einen einzigen Eingang. Für diese ist dieser Eingang ein Flaschenhals – jeder, der in die Anlage hinein will, muss hier hindurch. Insofern ist der Eingang für die Spieler häufig eine erste, ernsthafte Bewährungsprobe, wo sie Sicherungen oder Wächter überwinden müssen.

Inneraventurisch ist der Eingang auch eine Art Visitenkarte der dahinterliegenden Gefahren. Wer so töricht ist, gegen den Willen der Zwerge in eine ihrer Anlagen eindringen zu wollen, wird schon am Eingang durch massive schmiedeeiserne Tore abgeschreckt. Vor einer Höhle von orkischen Wegelagerern sind die Köpfe wehrhafter Beute wie Steppenrindbullen oder menschlicher Stadtgardisten aufgespießt. Oder über den Eingang in das altulamidische Grab eines Magiermoguls haben Generationen giftiger Spinnen ein Netz gesponnen, als wollten sie dem Besucher zeigen, dass seit Jahrhunderten niemand diesen Eingang benutzt hat.

Falls die Spieler großen Widerstand erwarten, sollten Sie sie nicht enttäuschen: Legen Sie am Eingang ein paar wehrhafte Anlagen mit Schießscharten und Munition und einem wirksamen Alarmsystem bereit. Sobald die Spieler mehr als ein Dutzend hochgerüsteter und wachsamer Orks sehen, werden sie ihre Helden vielleicht auf die Suche nach einem weiten Eingang schicken – und dies kann durchaus der Eingang sein, den Sie von Anfang an für Ihre Helden geplant und gewollt haben.

Machen Sie sich auch klar, was der Eingang für das folgende Abenteuer bedeutet: Wenn Sie nicht wollen, dass die Helden zwischendurch an die Erdoberfläche zurückkehren, um sich zu erholen, müssen Sie sie in der Anlage abschneiden. Das kann funktionieren, wenn die Helden durch frischgefallenen Schnee einen drohenden Erdbeben übersehen und in die Tiefe stürzen (in diesem Fall beginnen die Helden das Abenteuer bereits verletzt), sofern keiner der Helden fliegen oder gut klettern kann. Ebenso ist es möglich, dass ein Erdbeben oder ein größeres Monster, das eigentlich den Eingang bewachte, von den Helden aber abgelenkt wurde, den Rückweg versperrt. Im Allgemeinen ist es spannender, wenn die Helden keine touristischen Reisen in die gefährliche Höhle mit bequemer Übernachtungsmöglichkeit im nahegelegenen Dorfgasthof betreiben. Aber meistens können Sie die Spieler am besten dazu bringen, sich zu beeilen, indem Sie ihnen eine gute Motivation für ihre Helden anbieten: Sobald es um Leben und Tod geht, weil der Dämonenpaktierer das entführte Kind opfern will, werden die Helden sich vermutlich nicht gemütlich viele Stunden von der Anlage des finsternen Entführers entfernt zur Ruhe begeben.

Der Eingang in die unterirdische Anlage ist Ihre Chance, den Spielern einen Abschnittswechsel zu präsentieren: Setzen Sie den Spielerhelden einen starken, aber zu bewältigenden Widerstand entgegen. Motivieren Sie die Heldenfiguren. Beschreiben Sie die Welt an der Oberfläche – und beschreiben Sie, sobald die Helden die Anlage betreten, die finsternen Tiefen, in die es als nächstes hinabgeht.

AUFBAU EINES DUNGEONS – VORSCHAU

Der typische Bauplan unterirdischer Räume unterscheidet sich je nach Nutzung: Die wichtigsten Elemente, die man in typischen Lebensräumen, verlassenen Anlagen, Minen und magischen Anlagen stets beachten sollte, stellen wir in diesem Kapitel nach der Art der Räumlichkeiten sortiert vor, um dem Meister das Spielleiten zu erleichtern. Wie baut man ein Gewölbe so auf, dass die Spieler all die interessant erdachten Räumlichkeiten, die interessante Szenen und unterhaltsame Konflikte herbeiführen, auch wirklich betreten?

Jeder Raum in einem unterirdischen Gewölbe hat eine besondere Bedeutung, die ihm der Meister gibt, während er das Abenteuers vorbereitete: Der Raum kann einen wichtigen Hinweis zur Lösung des Abenteuers enthalten: ein Dokument, das den Verrat des hügelzwerghischen Barons an seinem menschlichen Lehnsherren beweist. Oder einen Schlüssel, den die Helden brauchen, um aus dem Wohntrakt in einen anderen Abschnitt der Anlage, beispielsweise die Minen, zu gelangen.

Manchmal enthält der Raum die Informationen aber auch auf andere Art und Weise. Ein Abenteuer lebt davon, dass die Spieler die Aktionen ihrer Helden frei entscheiden dürfen – viele Spieler hassen es, wenn sie das Gefühl haben, der Meister führe sie auf einem einzigen, festgelegten Gleis. Damit die Spieler aber die vom Meister gewünschten Schlüsse ziehen, sollte dieser wichtige Informationen, ohne die die Helden nicht weiterkommen, mehrfach verteilen:

Eine Möglichkeit besteht darin, die Informationen schon in der Ausstattung oder auch der Lage der Räume selbst anzulegen. Wenn sämtliche Räume durch offene Torbögen miteinander

verbunden sind, aber ein einziger Raum mit einer Tür gesichert ist, und das auch noch mit einem guten Schloss, dann werden die Spieler diesen Raum betreten und durchsuchen wollen – schließlich sichert ja jede Person ihre Wertsachen und ihre wichtigsten Informationen.

Etwas weniger subtil können Wandteppiche oder Reliefs Hintergrundinfos vermitteln. Hier sollte der Meister gerade so viel erzählen, dass die Spieler das Gefühl bekommen, sich die wichtigen Informationen selbst erschlossen zu haben: »An einer Wand des unterirdischen Gewölbes gibt es Darstellungen von Ratten in einem Pilzfeld, die zu einem gewaltigen Mann mit nur einem Auge aufschauen«, ist für viele Spielergruppen ein klarer Hinweis, dass der Bewohner des Raumes ein Scherge des Namenlosen ist. Anderen Spielergruppen wird man mehr Details nennen müssen, bis sie darauf kommen – aber es genügt, zunächst so viel anzudeuten, dass wenigstens einer der Helden sich den Wandschmuck näher anschaut – wenn der Meister dann die eindeutigen Details nennt, aus denen der Spieler schließt, dass dies eine Darstellung des bösesten aller Götter ist, dann wird der Spieler immer noch das Gefühl haben, selbständig etwas entdeckt zu haben. Denn immerhin hat er sich dem Wandschmuck ja zugewandt, um ihn zu untersuchen.

Ein guter Meister verlässt sich also nicht auf eine einzige Information, beispielsweise den verräterischen Brief des zwergischen Barons in dessen Schreibtisch, in dem dieser seine Ergebnisse gegenüber dem Namenlosen versichert: Man platziert diesen Brief in einem Raum, den die Spieler mit hoher Wahrscheinlichkeit untersuchen, indem man diesen und nur diesen Raum





sichert. Und obendrein schürt man den Verdacht gegen den zwergischen Baron mit anderen Indizien. Man betrachte in aller Ruhe die Wege, die die Helden nehmen können – wenigstens ein gewichtiges Verdachtsmoment sollte sich in unserem Beispiel auf jedem Weg finden, egal ob die Helden sich an einer Weggabelung für die rechte oder für die linke Abzweigung entscheiden.

NATÜRLICHE HÖHLEN

Natürliche Höhlen kann der Meister einfach und übersichtlich gestalten: Denn natürliche Höhlen entstehen am häufigsten durch Wasser, das weiches Gestein aus härterem Gestein herauspült. Da die Gesteinsschichten recht häufig waagrecht übereinander angeordnet sind, findet man auch in natürlichen Höhlen überraschend oft lange waagerechte Passagen. Da diese auch in Aventurien oft durch Wasser geschaffen sind, ist Wasser auch noch häufig zu finden: zum Beispiel als unterirdischer Fluss oder als See als Rest eines Flusses. Achten Sie darauf, dass die Helden Alternativen haben. Bauen Sie die Abzweigungen aber so auf, dass es keinen mühelosen Weg für die Helden gibt (das wäre langweilig für die Spieler). Und achten Sie darauf, dass auch die frühen Abschnitte bei der Lösung des Abenteuers relevant sind – zum Beispiel, weil es Spuren des Kindes gibt, das die Helden aus der Höhle befreien wollen, in die es gestürzt ist.

LEBENSRAUM

Wo intelligente Wesen leben, müssen sie auch essen, trinken, sich waschen und ihre Nachkommen aufziehen. Achten Sie als Meister darauf, dass es einen Wasserzu- und -abfluss gibt. Setzen Sie keine tödlichen Fallen in Wohnanlagen. Selbst ein sehr grausames Volk baut keine Fallen auf häufig begangenen Wegen – früher oder später fällt man selbst in die Grube, die man anderen gegraben hat. Generell sollten Sie in bewohnten Anlagen stets starke defensive Sicherungsmechanismen wie Schlösser statt Fallen haben. Wenn es Fallen gibt, lösen diese vermutlich nur Alarm aus. Selbst betäubende Fallen sind unwahrscheinlich – sie könnten ja Kindern schaden (siehe auch den Abschnitt über den Sinn von Fallen auf Seite 51. Denken Sie beim Lebensraum wie ein Innenarchitekt – diese Anlage ist vermutlich nicht in erster Linie zur Abwehr feindlicher Eindringlinge (wie der Helden) gebaut worden: Es gibt Wachen oder einen Ausguck (derartige Posten wird jedes intelligente Volk mit wenigstens zwei Personen besetzen) an der Oberfläche.

Die Wege sind vermutlich so kurz, wie es geht. Häufig begangene Wege sind ausgetreten und daher auch für die Helden leicht als solche erkennbar. Wenn das Volk, das die Anlage erbaut hat, viele freundliche Besucher bekommt, stellt es womöglich sogar Wegweiser auf oder beschriftet seine Räume. Auch mit solchen Hinweistafeln kann man Spieler mehr oder weniger subtil in eine bestimmte Richtung lenken. Im Falle regelmäßiger Besuche von eher geduldeten als geschätzten Besuchern (zum Beispiel durchreisenden Händlern) gibt es im Eingangsbereich vielleicht sogar eine Art Benimmtafel für die Besucher (auf der sich weitere Informationen für die Spieler unterbringen lassen). Denken Sie daran, dass die Ein- und Ausgänge leicht zu erreichen sind – es wirkt unglaublich, wenn die Zwerge auf ihrem täglichen Weg von den Wohnhöhlen zu den Minen täglich mehr

als 500 Stufen bewältigen müssen. Außerdem sollten in solchen Fällen die Wohnhöhlen, wo man schläft, isst, sich ausruht und spielt, nicht zu nahe an der Arbeit liegen – man will von den Grabungsarbeiten mit Spitzhacken und Rammhämmern in den Minen ja nicht taub werden.

In einem bewohnten unterirdischen Gewölbe wird man viel Wert auf Bausicherheit legen: Die Wände und Decken sind aus solidem Gestein und obendrein ziemlich dick. Für fast alle Völker werden die weiter oben und damit näher zum Ausgang und zur Frischluft gelegenen Räumlichkeiten begehrt sein als die weiter unten gelegenen. Weiter unten hat man mögliche Lärmquellen über sich (der Schall vom Fußboden wird nach unten besser geleitet: Bewohner verrücken manchmal Möbel oder nehmen vielleicht auch bauliche Veränderungen vor, und die Nachbarn unten leiden mehr unter solchen Aktivitäten als die Nachbarn oben). Und man bekommt vermutlich frischere Luft. Es geht bei all dem darum, dass die Spieler eine innere Logik in der Anlage erkennen können. Eine altehrwürdige Siedlung der Erzzwerge aus Pyrdacors Zeiten zeigt vielleicht noch die gegenteilige Anordnung: Die jungen Zwerge wohnen erzwungenermaßen ganz oben, weil das die gefährlichen Höhlen sind, deren Einwohner eventuellen Invasoren, die ja während der Herrschaft des Gottdrachen immer von der Erdoberfläche in das Gebiet der Zwerge eindringen, als erste zum Opfer fallen.

VERLASSENE ANLAGEN

Eine verlassene Anlage ist als etwas anderes angelegt worden. Es ist nicht notwendig, den früheren Plan der Anlage zu zeichnen, als sie noch intakt war, aber es kann helfen. Der Bauplan von Lebensraum oder Mine (siehe dort) sollte noch erkennbar sein – und er sollte unbedingt auch relevant sein: Vielleicht finden die Helden noch Werkzeug aus hochwertiger Zwergenfertigung als improvisierte Waffen in dem alten, noch nach Jahrhunderten abgeschlossenen Werkzeugraum. Oder die Statuette des Erzdämons, die den verderbten Pakt der Anführerin der Goblins mit niederhöllischen Mächten beweist, ruht seit Jahrhunderten im Raum dieser Anführerin – noch immer bespritzt vom Blut der Unschuldigen, die die schreckliche Goblinfrau dem Erzdämonen geopfert hat.

Bei verlassenen Anlagen kann der allmähliche Verfall dem Meister auch die schönsten Einstiegsmöglichkeiten eröffnen: Normalerweise müssen die Helden eine Anlage durch einen der dafür vorgesehenen und erbauten Eingänge betreten. Aber in ein verlassenes Dungeon geraten die Helden womöglich durch einen Erdbeben, wenn sich nach Jahrhunderten die Erde teilweise in die darunterliegenden Hohlräume ergießt. Womöglich haben die Helden, die auf einer naiven Schatzjagd an einer mit X auf der Karte markierten Stelle zu graben begonnen haben, sogar selbst die Höhle zum Einsturz gebracht. In jedem Fall kann die Erforschung der verlassenen Anlage genau dort beginnen, wo es für Sie am besten ist – womöglich auch in der Schatzkammer oder einem anderen der früher einmal am besten geschützten Räume der Anlage (auch wenn sich die für die Helden wertvollen oder interessanten Räume woanders befinden). Auf diese Weise können die Helden früh an Informationen kommen, die sie überhaupt erst dazu bringen, die gesamte Anlage zu erkunden. Denn im früher am besten gesicherten Raum sind detaillierte Karten der Anlage mit einer Beschriftung wie "Iri-





DER RUNDLAUF

Für ein spannendes Abenteuer ist es erstaunlich wirksam, die Helden im Kreis zu führen: In unterirdischen Anlagen lässt sich das relativ leicht und häufig auch unbemerkt bewerkstelligen: Sobald die Helden merken, dass ein Geheimgang von der Schreibstube des korrupten Lagermeisters zum Arbeitsplatz eines Edelsteinschleifers führt, werden sie sich selbst überlegen, dass vielleicht auch dieser Edelsteinschleifer verdächtig ist. Sie werden dessen Arbeitsplatz gleich noch einmal durchsuchen, um Beweise für seine Schuld oder Unschuld zu finden – und dabei die Informationen finden, an denen sie das erste Mal womöglich vorbeigegangen sind. Rundläufe sind also ein Mittel, den Spielern wichtige Informationen ein weiteres Mal zu präsentieren, ohne sie mehrfach verteilen zu müssen.

Spannend sind Rundläufe aber auch in dynamischen Situationen: Auf einer Verfolgungsjagd können Helden nicht allzu lange wählen, ob sie den linken oder den rechten Gang wählen. Wenn die Heldengruppe in eine knifflige Situation geraten soll, hilft ein Rundlauf den Bewohnern der unterirdischen Anlage meist mehr als den Helden – sie können, ob nun als Verfolgte oder als Verfolger, den chancenreicheren Weg wählen.

Als Verfolgte wählt die Meisterfigur einen Weg voller Türen, die sich verschließen oder verriegeln lassen, voller Fallen oder Hindernisse, und vielleicht auch voller Verstecke. In einem Rundlauf ist es für die Meisterfigur vielleicht sogar möglich, die Helden innerhalb des Rundlaufs einzusperren. Auf diese Weise kann sie genügend Zeit gewinnen, um ihren großwahnsinnigen Plan (vielleicht ein zeitaufwändiges schamanisches Ritual) weiter voranzutreiben, so dass der Meister den Spielern einen spannenderen und für die Helden gefährlicheren Showdown liefern kann.

Ist hingegen die Heldengruppe auf der Flucht, können die Meisterfiguren ihre Kenntnis des Rundlaufs nutzen und diesen an einer Seite versperren, während sie an dessen anderem Ausgang seelenruhig auf die immer noch panisch fliehenden Helden warten. Die Spieler werden ziemlich verduzt sein, wenn sie feststellen, dass ihre Häscher nicht mehr hinter den Helden her, sondern vor diesen sind. Und dass der einzige Ausweg inzwischen verbarrikadiert ist.

Damit das Prinzip des Rundlaufs nicht zu offensichtlich ist (denn auch Helden und vor allem Spieler achten auf derartige Möglichkeiten) kann man den Rundlauf natürlich auch in der dritten Dimension anlegen, sodass die Helden ebenfalls einmal im Kreis gehen – aber nach unten und oben statt nach links und rechts.

baars Kammer“, die die Spieler erst neugierig macht, durchaus logisch.

Bei verlassenen Anlagen ist die Atmosphäre besonders wichtig: Besonders eindrucksvoll ist es, wenn die Spieler das Gefühl bekommen, ein Echo früherer Tätigkeiten aus jener Zeit zu erleben, als die Anlage noch genutzt wurde: In den Wohnhöhlen

klingt scheinbar ein Widerhall von Kinderlachen. Oder man hört förmlich das wuchtige Auf und Ab der Spitzhacken in der alten Mine. Oder die seit Jahrhunderten nicht mehr gereinigten Schreine wirken unnatürlich sauber und scheinen zu strahlen. Vielleicht gibt es wirklich ruhelose Seelen, vielleicht spielt die überreizte Phantasie der Helden ihnen aber auch einen Streich, und sie hören in Wahrheit nur den Wind. Klären Sie dergleichen nicht zu früh auf, sondern nutzen Sie die Spannung, die durch Unsicherheit entsteht.

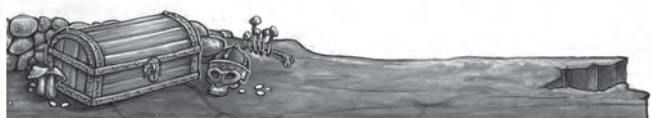
MINEN

Minen bestehen aus verschiedenen miteinander verbundenen Gängen. Stollen sind mehr oder weniger waagerechte Gänge, die nur eine Verbindung zur Erdoberfläche haben. Tunnel sind Gänge mit einem Ein- und einem Ausgang an der Erdoberfläche.

Stollen ermöglichen es, zu größeren Lagern der Abbauprodukte zu gelangen. In aller Regel werden die Minenarbeiter eher von der Seite oder von unten an die Adern von Ingerimms Schätzen herankommen. Die großen Entfernungen werden bergbauende Völker auch in Aventurien meist mittels Hilfsmitteln zurücklegen: horizontale Entfernungen mit unterirdischen Wagen, vertikale Entfernungen mittels Muskelkraft von Tieren oder Sklaven, selten auch durch mit Wasserkraft betriebene Aufzüge. Kleinere Luftschächte mögen für die Minenarbeiter zu schmal sein, ermöglichen aber sehr kleinen oder schlanken, womöglich durch Magie verwandelten Helden oder deren Vertrautentieren einen unbeobachteten Zugang. Falls Sie nicht wünschen, dass die Helden die Sicherungsmaßnahmen der Mine in dieser Weise vorab ausspähen, mögen kunstfertige Bergwerksbetreiber wie vor allem die Zwerge natürlich auch Schutzgitter oder ungeziefervertilgende Wachtiere am minenseitigen (unteren) Ausgang ihrer Luftschächte haben, um das Eindringen von Ungeziefer zu verhindern.

Ansonsten werden Minen von Arbeitern ausgebeutet, die Werkzeuge zur Hand haben. (Für die Helden bedeutet dies, dass die Arbeiter, falls sie den Helden feindlich gesinnt sind, stets über improvisierte Waffen verfügen: Spitzhacken und Hämmer. Weitere typische Ausrüstung umfasst Schubkarren, Tragekörbe, Seile, Kletterhaken, Handschuhe, Staubtücher, Helme, Laterne und eventuell auch Feuerstein und Zunder. In vielen Minen ist es sinnvoll, stets Licht entzünden zu können. Gelegentlich befürchten die Arbeiter aber Grubengase, dann darf keiner der Arbeiter auf eigene Faust Funken schlagen – es könnte ja durch den Zorn von Ingerimm oder einem anderen Gott zu einer gewaltigen Explosion kommen.

Die Arbeiter werden ihre Werkzeuge irgendwo in der Nähe ihres Arbeitsplatzes einlagern können. Sklaven wird man zumindest die improvisierten Waffen wie Spitzhacken und Hämmer abnehmen, bevor man sie von ihrer Arbeitskette losschließt oder das Essen an sie austeilt. Während freie Arbeiter irgendwann auch wieder an die Oberfläche transportiert werden müssen, kann ein skrupelloser Bergwerksbesitzer (neben Orks gehen selbstverständlich auch Al'Anfaner Granden und Sklavenhalter in den Schwarzen Landen so vor) Sklaven ihr Leben lang an der Kette halten. In diesem Fall muss der Sklavenhalter aber den regelmäßigen Transport einer größeren Menge von Nahrungsmitteln und Wasser in die Mine sowie die Ableitung der Fäkalien der Gefangenen, vermutlich durch abschüssige Schächte, die störendes Grundwasser ableiten, organisieren.





MYSTISCHE UND MAGISCHE ANLAGEN

Magie kennt wenig Grenzen. Und da einige dieser Bauwerke von Wesen mit rätselhaften magischen Kräften wie den Hochelfen, den Feen und noch fremdartigeren Völkern aus vergessenen Äonen gebaut worden sind, sind grundsätzlich alle möglichen Erscheinungsformen denkbar. Aber auch hier hält man sich am besten an ein paar einfache Regeln:

Diese Bauwerke sind durch Magie erschaffen, aber sie sind dennoch zu einem Zweck erschaffen. Magie ist in den meisten Fällen nur ein Mittel zum Zweck, und zwar eines, das nur in relativ begrenzten Mengen zur Verfügung stand. Daher sollte selbst in einem mystischen Bauwerk voller Magie diese Magie normalerweise Grenzen haben, zum Beispiel Grenzen einer Magieart: Wenn der Erbauer der Anlage verschiedenste Arten von Bewegungsmagie verbilligt oder fast kostenlos sprechen konnte, weil sich die Anlage zum Zeitpunkt ihrer Erbauung auf einem Schnittpunkt von Kraftlinien befand (der sich seitdem längst verschoben hat), dann sollte es von Türen, die sich via MOTO-

RICUS selbständig öffnen, nur so wimmeln. An schwierigen Passagen sollte es statt Treppen auch einmal TRANSVERSALIS-Steine geben, die den Passanten 20m herauf oder herunter befördern. Es sollte dann aber möglichst keine magischen Fallen geben, die dem Opfer mittels FULMINICTUS Kampfschaden zufügen. Stattdessen kann ein bössartiger TRANSVERSALIS das Opfer an einen unerfreulichen Ort versetzen, zum Beispiel direkt in eine Gefangenzelle (wenn der Erbauer milde ist) oder in einen Vulkankrater voller glühender Lava (wenn der Erbauer eine grausame Fee oder ein auf seine Privatsphäre bedachter Schwarzmagier ist). Derartige magiebetriebene Fallen (siehe auch das Kapitel über Fallen auf Seite 55) sind aber nach Jahrhunderten oder gar Äonen weniger tödlich, weil der Ort, an den man versetzt wird, womöglich nicht mehr tödlich ist. Zum Beispiel könnte der oben genannte Vulkankrater seit Jahrhunderten inaktiv sein, sodass ein Held auf einer stabilen Schicht erkaltenden Gesteins landet, aber immer noch Sturzschaden wegen des Falls aus fünf Schritt Höhe erleidet.

NATÜRLICHE HÖHLEN

Unbewohnte Höhlen

Atmosphäre: Dunkelheit, Stille, Ungewissheit, was hinter der nächsten Ecke lauert, unpassierbare Passagen, sehr enge Kriechgänge, Unterwasserpassagen

Typische Elemente: natürliche Gefahren, Raubtiere in der Dunkelheit, Tropfsteine, Kristalle, Fledermäuse

Beispiele aus Abenteuern: Die Schwarze Sichel, Das vergessene Volk

»Wir waren immer tiefer in die Höhlen vorgedrungen. Der dunkle Fels schluckte das Licht der Fackeln, und die Düsternis begann, sich auf unser Gemüt zu legen. Schweigend wie die Boroni stiegen wir immer weiter hinab. Ich weiß nicht, wie lang wir in der Dunkelheit wanderten, bis der Tunnel in eine große Höhle übergang. Das Licht der Fackeln brach sich plötzlich in unendlicher Vielfalt in den Kristallen der Decke, und für einen Moment hatten wir das Gefühl, direkt auf den Abendhimmel zu blicken. Bei Phex! Es musste wirklich ein Segen der Götter sein, dass sie uns in diesen Tiefen einen Blick auf das Firmament gewährten ...«

—Tagebucheintrag des Ingerimm-Geweihten Basil Gruber während einer Expedition im Kosch, neuzeitlich

Obwohl die Zwerge schon seit Tausenden von Jahren unter Aventurien schürfen und graben, sind die allermeisten unterirdischen Gewölbe doch auf natürlichem Wege entstanden: In irgendwann einmal natürlich entstandenen Gewölben kann man selbstverständlich auch kulturschaffende Völker finden: Goblins und Oger beziehen gern einen größeren unterirdischen Hohlraum, wenn sie ihn finden. Und auch Zwerge folgen natürlich vorhandenen Erweiterungen und Rissen, wenn sie ihre Wohnanlagen vergrößern. In diesem Abschnitt sehen wir uns aber nur naturbelassene Gewölbe an.

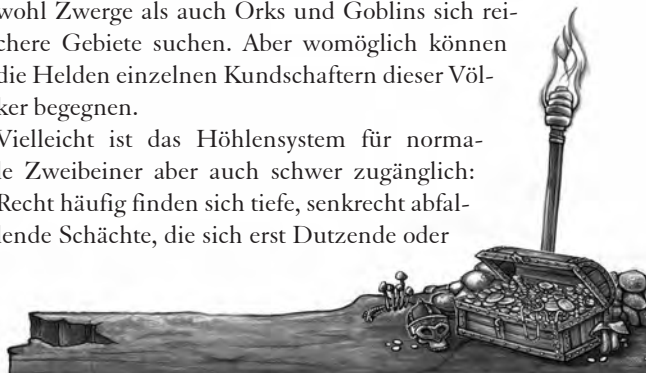
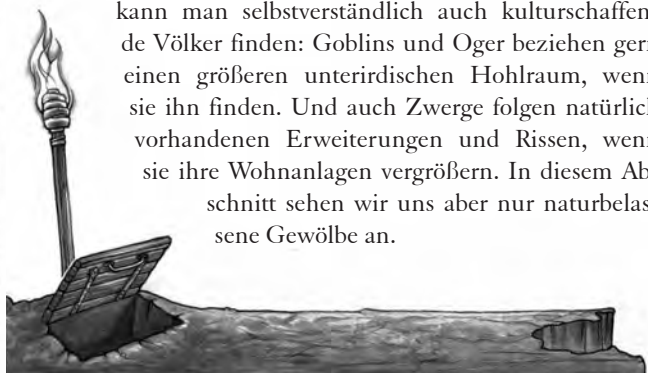
BEWOHNER

Auch wenn sich keine kulturschaffenden Wesen in einem natürlichen Gewölbe niedergelassen haben, sind sie doch häufig bewohnt: Bären und andere große Tiere nutzen solche Höhlen als Ruheräume. Drachen verschiedenster Art, vom winzigen Meckerdrachen über den übelriechenden Tatzelwurm bis zum gewaltigen Kaiserdrachen legen ihre Bauten gern in Höhlen an. Vor allem Fledermäuse, aber auch manche anderen nachtaktiven Flieger wie einzelne Eulen, nutzen Höhlen als Rückzugsräume.

Abenteuer in lichtlosen Höhlen sind etwas ganz Besonderes, wenn die Helden nur mit urtümlicher, finsterner Wildnis rechnen: Höhlenbär und Gruftassel hüten im allgemeinen keine besonderen Schätze und sind leichter auszurechnen, aber trotzdem ähnlich gefährlich wie Orks und Goblins. Große Fledermauschwärme können durch die Helden aufgeschreckt werden oder einfach in der Dämmerung an diesen vorbei wollen (abends ins Freie, morgens wollen die Tiere zu ihrer Schlafhöhle zurück) und dabei die Helden desorientieren. Womöglich geraten die Abenteurer dabei in Gefahr, einen verborgenen Abgrund hinunterzustürzen oder etwas Gefährliches, wie zum Beispiel eine größere Kolonie unterirdischer Orkland-Boviste, zu übersehen und die gefährlichen Sporen dieser Pilze auszulösen.

Dass natürliche Höhlen von keinem kulturschaffenden Volk bewohnt sind, hat häufig Gründe, die für das Abenteuer wichtig sind: Recht häufig wird es einfach nichts geben, was kulturschaffende Völker anlockt, also keine größeren Vorkommen an Bodenschätzen und jagdbarem Wild, so dass sowohl Zwerge als auch Orks und Goblins sich reichere Gebiete suchen. Aber womöglich können die Helden einzelnen Kundschaftern dieser Völker begegnen.

Vielleicht ist das Höhlensystem für normale Zweibeiner aber auch schwer zugänglich: Recht häufig finden sich tiefe, senkrecht abfallende Schächte, die sich erst Dutzende oder





gar Hunderte von Schritt unter der Höhe des Erdbodens mit waagrecht abzweigenden Gängen in ein begehrtes Höhlensystem auffallen. Viele Helden rechnen hier vielleicht nicht mit größeren Gefahren außer durch Pilze oder Pflanzen. Dabei gibt es auch größere Tiere, die größere Höhen und Tiefen leicht und regelmäßig überwinden können:

Die gewaltigen **Höhlenspinnen** und **Fischerspinnen** können gut klettern und auch an der Oberfläche jagen, falls sie in ihren unterirdischen Verstecken zu wenig Beute fangen. Der **Große Schröter**, der einem menschengroßen Hirschkäfer gleicht, kann gleichfalls mühelos täglich unter die Erde kriechen. Auch die große Affenart **Klammernmoloch** sowie die Raubkatzen **Höhlenpanther** und **Raschtulsluchs** sind zumindest passable Kletterer – wenn die Abenteurer eine größere Höhe dank zahlreicher herabhängender Schlingpflanzen und vieler natürlicher Felsvorsprünge leicht bewältigen können (also mit um –2 oder mehr erleichterten *Klettern*-Proben ohne Kletterhilfen), dann werden diese Tiere es ebenfalls heraus und hinein schaffen. Und für sämtliche flugfähigen Tiere ist eine Höhle mit senkrecht abfallendem Eingangsbereich ebenfalls ein geradezu idealer Rückzugsbereich. Neben den bereits erwähnten **Fledermäusen** leben auch ihre gefährlicheren größeren Verwandten, die **Vampir- und Riesenfledermäuse**, gern unterirdisch. Dass die Helden nur nach einiger Kletterei in ein Höhlensystem hineinkommen, heißt also keineswegs, dass sie nur harmlosen Kleintieren wie **Ratten**, langweiligen Pilzen oder ausschließlich unterirdischen Lebewesen wie **Wühlschragen** oder den giftigen **Khoramswühlern** begegnen würden.

Eine natürliche Höhle kann sehr atmosphärisch wirken, es kann aber auch langweilig werden. Daher ist es gut, wenn der Meister sich viele Möglichkeiten offen hält, den Helden (und den Spielern) einen heilsamen Schrecken einzujagen: Sobald ein unheilvolles Knurren von irgendwo aus dem Dunkel ertönt, wird den Spielern die Suche nach dem nur unterirdisch wachsenden seltenen Pilz, den der Magier für seinen Forschungsarbeiten benötigt, mehr Spaß machen. Und das unter Tage notwendige Licht lockt die verschiedenartigsten Lebensformen bis hin zu Pflanzen und Pilzen an.

GEFAHREN

Eine ganz wichtige Frage bei jedem Abenteuer lautet: Was wollen die Helden? Natürliche Höhlen können aus ganz unterschiedlichen Gründen Schauplatz eines Abenteuers werden:

In einigen Fällen sind die Helden nur auf der Durchreise: Um sich einen Weg in die Höhle der räuberischen Goblinbande zu bahnen, verlassen sie sich auf den Orientierungssinn ihres zwergischen Bergmanns und folgen einem von den Goblins kaum oder nie benutzten ‚Hintereingang‘. Auf diese Weise umgehen sie den von den Goblins selbst genutzten und schwer bewachten Haupteingang. Der Meister sollte den Helden aber in diesem Fall ein paar spannende Begegnungen mit ein paar der oben genannten gefährlichen Raubtieren bieten – auf diese Weise sehen die Helden auch gleich, warum sich die Goblins nicht die Mühe machen, ihren Hintereingang zu bewachen: Wo eine standorttreue Fischerspinne ihre Netze spinnt, muss und will man keine Wache aufstellen.

Wesentlich dramatischer geht es zu, wenn die Helden selbst verfolgt werden: Vielleicht ist ihnen die Obrigkeit auf den Fersen,

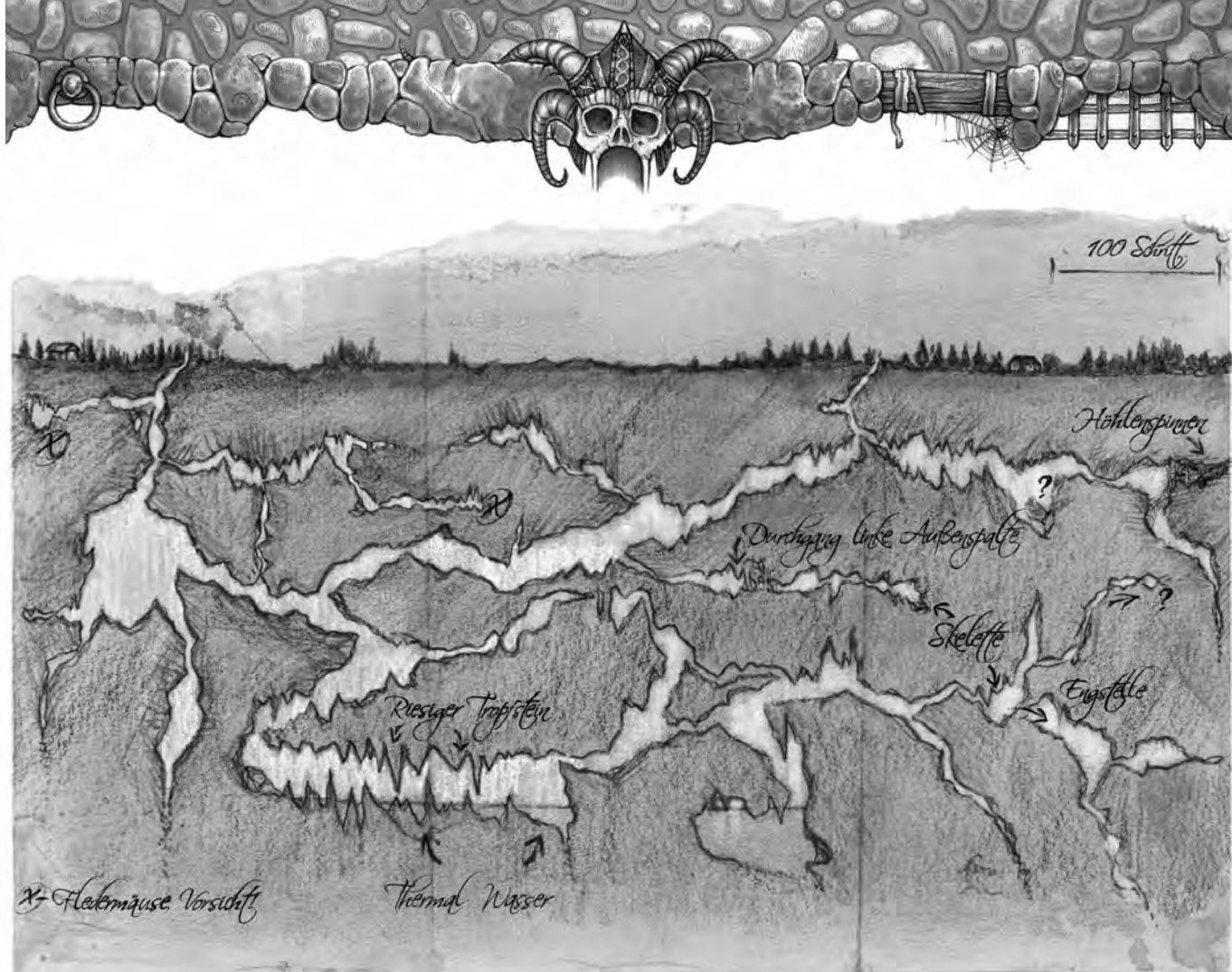
weil man die Spieler für Schwarzmagier hält, vielleicht haben sie als Zwölfgöttergläubige den Zorn von Rastullah-gläubigen Novadis erregt, vielleicht laufen sie in den Dschungeln von Meridiana vor Sklavenjägern oder erbosten Waldmenschen davon – in so einer Situation wird ein natürlicher Höhleneingang auf jeden Fall eine große Verlockung für die fliehenden Helden darstellen. Noch verlockender wird er, wenn einer der Helden durch einen Pfeilschuss, Speerwurf oder gar einen Zauber verwundet oder anderweitig verlangsamt wird, so dass die Helden dringend einen Ausweg brauchen, um von der Übermacht nicht eingeholt zu werden. Damit die Helden sich nicht einfach nur im Eingangsbereich des Höhlensystems verstecken und verschanzen, müssen ihnen selbstverständlich einige oder sogar alle Verfolger nachsetzen. In einer solchen Verfolgungssituation müssen sich die Helden natürlich zusätzlich um Heimlichkeit bemühen. Falls ihre Verfolger stattdessen mit einem künstlich herbeigeführten Felsrutsch den Eingang verschließen, bleibt den Helden womöglich auch gar nichts anderes übrig, als tiefer in das natürliche Gewölbe einzudringen und nach einem anderen Ausweg zu suchen.

Die Helden können aber auch als Jäger statt als Beute auftreten: Wenn der Geweihte des Namenlosen in eine unterirdische Höhle geflohen ist, können die Helden vermutlich an der Abwesenheit von Rattenpilzen erkennen, dass der Anbeter des Gegenspielers der Zwölfe sich nicht etwa in ein vorbereitetes Versteck zurückzieht, sondern panisch flieht. Hier kommt es natürlich, sobald die Helden mehr als eine Möglichkeit haben, ihren Weg fortzusetzen, auf Fährten suchen an. Ein paar der oben genannten Raubtiere können die Jagd aber weiter verkomplizieren. Und vielleicht wollen die Helden den Missetäter lebend fangen? Selbstverständlich wird dieser jede Möglichkeit nutzen, den Helden die Verfolgung zu erschweren: Fließendes Wasser, eine kurze Kletterpartie an der Höhlenwand (um keine Spuren auf dem Erdboden zurückzulassen), das Anlegen falscher Spuren oder das Rückwärtsgehen an einer verwirrenden Stelle können und sollen die Spieler geistig fordern.

Während es den Helden bisher eher gleichgültig sein konnte, in welcher Umgebung sie sich aufhalten, gibt es natürlich auch Aufträge, die die Helden ganz gezielt in natürliche Höhlensysteme führen: Mineralreiche und essbare Pilze wie der *Bittersalz-Breitling*, der *Schwefelschwamm*, die feuerrote *Ferrit-Flechte*, der *Nickeling*, die rote und auch die gelbe *Quecksilber-Kruste*, der *Arenzkäfer*, die *Duftende Antimonia* und Kräuter wie das *Bleizuckermoos* werden zwar von Zwergen ‚domestiziert‘, den meisten nichtzwergischen Aventurierern sind sie aber unbekannt. Wenn ein Alchimist oder auch ein Heilkundiger eines dieser Gewächse für die Behandlung einer bedeutenden Persönlichkeit, womöglich eines mehrfachen Auftraggebers, Lehrmeisters oder auch persönlichen Vertrauten der Helden benötigt, werden diese sich gern unter Tage begeben.

Für Ferkinas ist die Jagd nach dem giftigen gelben Khoramswühler, der sich sogar durch Sandstein graben kann, eine Mannbarkeitsprüfung. Es ist gut möglich, dass männliche Helden selbst nach der Rettung eines Stammesmitgliedes aus höchster Not zwar nicht angegriffen, aber auch solange nicht akzeptiert werden, bis sie einen dieser gefährlichen Riesenmaulwürfe zur Strecke gebracht haben. Und natürlich ist das Gift des Khoramswühlers auch für das Hervorrufen von Raserei und gegebenenfalls auch für deren Bekämpfung eine nützliche alchemistische





Zutat: Sollte also einem der Helden die Verwandlung in ein Werwesen drohen, ist das Gift dieses gefährlichen Wühlers vielleicht eine notwendige Zutat für den Heiltrank des hilfsbereiten Peraine-Geweihten.

KLEINE HÖHLENKUNDE

»Nasir und Hajid wanderten ziellos auf der Flucht vor ihren Häschern durch die Höhlen von Mu-Athar. Die kleine Fackel war bereits weit heruntergebrannt, und das schwache Licht konnte die Dunkelheit nur ein kleines Stück zurücktreiben. Vorhänge aus Stein behinderten ihren Weg, Säulen wie steinerne Zähne ließen sie fürchten, das ständig gurgelnde und plätschernde Wasser drohte ihnen den Verstand zu rauben. Doch sie glaubten fest an Rastullah und er führte sie zurück ans Tageslicht.«

—aus dem Fasarer Märchen Nasir und Hajid

Höhlen entstehen auf unterschiedlichste Art und Weise. So ist es nicht verwunderlich, dass in den verschiedenen Höhlentypen mitunter völlig verschiedene Tier- und Pflanzenarten ihre Heimat gefunden haben.

Eine **natürliche Höhle** entsteht durch Prozesse, die in Jahrhunderten oder Jahrtausenden langsam das Gestein zerstören und einen Hohlraum schaffen. In der Regel zersetzen Wind und Wetter oder Erdbeben auf Dauer Felsen und bilden durch Abtragungen Höhlen. Auch starkes Hochwasser im Inland kann beim Zurückfließen Höhlen zurücklassen. In natürlichen Höhlen kommen fast alle der im Abschnitt **Fauna und Flora** (siehe Seite 100) beschriebenen Tier- und Pflanzenarten vor. Gänge, die von und zu solchen Höhlen führen, wurden ursprünglich oft durch Wasser ausgehöhlt. Wenn die Decke eines solchen Ganges durch natürliche Kräfte einstürzt, kann durch von der Oberfläche nachfließendes Wasser die Höhlenbildung beschleunigt werden.

Womöglich gibt es einen größeren Einsturz an der Erdoberfläche, durch den Helden in das unterirdische Reich eindringen oder stürzen. Ein Sturz kann vor allem vorkommen, wenn die Schachthöhle durch Schnee verdeckt ist.

Aber auch unterirdische Wasserläufe können eine Gefahr für Höhlenforscher darstellen: Es kommt zuweilen zu einem Anstieg des Wasserspiegels um mehrere Dutzend Schritt pro Stunde, vor allem im Frühjahr während der Schneeschmelze oder im Herbst bei heftigen Regenfällen.

Eine Besonderheit bei Höhlensystemen mit mehreren Eingängen sind die Luftzüge. Diese können nicht nur unheimliche Geräusche erzeugen, sondern kehren sich in den verschiedenen Jahreszeiten temperaturbedingt um: Im Winter wird relativ kalte Luft durch die tiefer gelegenen Eingänge angesaugt, was dazu führen kann, dass Wasser in der Tiefe gefriert. Der Luftzug geht von unten nach oben und ist kalt. Im Sommer sinkt relativ kühle Luft von oben herab, der Luftzug geht von oben nach unten und fühlt sich eher warm an.

Höhlen gibt es nicht nur in Gebirgen, sondern auch im hohen Norden, namentlich in der Grimmfrostöde und an den Küsten der Bernstein- sowie der Brecheis-Bucht. **Eishöhlen** entstehen, wenn unter einem Gletscher Wasser hindurchfließt oder sich seinen Weg durch Spalten in den Gletscher bahnt. Das Wasser schmilzt förmlich Tunnel und Kammern in das Eis. Eishöhlen erstrahlen in einem bläulichen Glanz, da das Licht sich seinen Weg durch die Eisschichten bahnen muss und durch die Lichtbrechung eine blass-blaue Färbung bekommt. In natürlichen Eishöhlen sehen Besucher oft Muster, die beispielsweise wie die Schuppen eines riesigen Drachen oder Fisches wirken. Alle Formen von Eis, von grobkristallinen Reifdepots an der Decke über gepressten Schnee bis zu feinsten sechseckigen Eiskristallen können sich hier bilden.





Die Firnelfen verstehen es, mittels ihrer Zauberkraft aus einfachen Eishöhlen regelrechte Paläste zu formen. Von einer Eishöhle spricht man aber auch dann, wenn die Temperatur einer Felshöhle unter dem Gefrierpunkt liegt und sich Eisformationen an Boden, Wänden und Decke bilden. In Eishöhlen leben angesichts der eisigen Temperaturen nur sehr wenige Tiere. Auch Pflanzen wird man hier vergeblich suchen.

Brandungshöhlen entstehen, wenn Wellen an den Küsten fort-dauernd gegen die Klippen schlagen. Die Kraft der Wellen trägt zusammen mit den Gezeiten und den Wettereinflüssen an der Basis der Klippen Gestein ab. Auf diese Weise wird der Fels langsam ausgehöhlt und eine Brandungshöhle entsteht. Meistens bilden sich diese Höhlen an Stellen, an denen weiches Gestein in härteres eingebettet ist: Zunächst entsteht ein Riss oder eine Spalte im weicheren Gestein, die immer weiter ausgehöhlt wird. Sand und Steine, die von den Wellen transportiert werden, tun ein Übriges und glätten die entstehenden Höhlenwände weiter ab, so dass Brandungshöhlen überraschend glatte Wände vorweisen. Je nach Küste können Brandungshöhlen enorme Maße annehmen. Dabei bieten sie einer Vielzahl von Tieren Lebensraum. Je nach Wasserhöhe und den Gezeiten finden hier Anemonen, Seesterne und Schwämme Schutz und Nahrung, aber auch größere Tiere wie Robben und Seelöwen ziehen sich hierhin zurück.

Wasserhöhlen entstehen wie Brandungshöhlen. Große Teile einer Wasserhöhle sind ständig mit Wasser gefüllt, meist durch einen Flusszulauf. Erderschütterungen kappen nicht selten den Zulauf, so dass in der Höhle ein unterirdischer See entsteht. Viele Wasserhöhlen werden durch ein fließendes Gewässer langsam ausgewaschen und somit unterhalb der Wasseroberfläche vergrößert. In Wasserhöhlen spielt sich das Leben unter der Wasseroberfläche ab. Nicht nur Höhlenfische, sondern auch Garnelen und Krebse sind hier zu finden. An den Ufern siedeln sich Moose und Flechten an, die von der Feuchtigkeit profitieren.

Tropfsteinhöhlen entstehen ebenfalls durch das Wirken des Wassers: Geschaffen aus Sumus Leib, durch Satinavs und Efferds Wirken sind Tropfsteinhöhlen überall in Aventurien zu finden. Ihr Gestein ist eher weich und je nach Region von eher heller, sandiger, bis hin zu dunkelgrauer Farbe. Der Aberglaube sagt je nach Region, dass Efferd selbst die Formen geschaffen hat oder sie auf das Wirken von Feen zurückzuführen sein. Die Schönheit einer Tropfsteinhöhle zeigt sich in den bizarren Formen, die das ständig vorhandene Wasser geformt hat. Stalaktiten ziehen sich wie nadelförmige Zähne von den Höhlendecken dem Boden entgegen, während vom Boden wiederum die Stalagmiten der Decke entgegen wachsen. Nach Ewigkeiten mögen sich Stalaktit und Stalagmit vereinen und eine Säule bilden, die den Eindruck erwecken mag, dass die Höhle eher erbaut wurde anstatt im Laufe der Zeit gewachsen zu sein. Die Vielfalt der Kalkformationen kennt kaum Grenzen. So können im Lauf der Zeit Vorhänge aus Kalk entstehen. Hauchdünn und milchig durchsichtig, wirken sie fast geisterhaft und wie im Wind erstarrt. Eine weitere imposante Form, die das kalkhaltige Wasser im Laufe der Zeit schaffen kann, sind Terrassen. Das herunterfallende Tropfwasser sammelt sich in Becken und der Kalk füllt diese auf Dauer aus, überschüssiges Wasser tropft herunter, bildet dabei kleine Stalaktiten und füllt das nächste darunter liegende Becken aus, bis der Boden erreicht ist.

Neben den bizarren Formen findet man bei genauem Hinsehen in Tropfsteinhöhlen noch andere, kleinere Wunder. Auf dem unscheinbaren Kalkgestein findet man bisweilen Gipskristalle, deren rechteckige, klare Gestalt im starken Kontrast zum Kalkgestein steht.

Manchmal nehmen die Kalzitkristalle die außergewöhnliche Form von zahllosen einander überlagernden Dreiecken an. In einigen Tropfsteinhöhlen formt das herabtropfende Wasser auch glatte Kugeln, die so genannten *Höhlenperlen*. Wenn Wasser lange Zeit an einer Wand aus geeignetem Material herabtröpfelt, bildet sich auf dieser eine Art Wellenmuster. Anstelle einer Säule kann eine ganze Wand aus Tropfstein entstehen, der lichtdurchlässige *Sintervorhang*. Manchmal bilden sich statt massiver Tropfsteine auch zahlreiche feine, gerade fadenartig dünne Säulen, die wie Perlenschnurvorhänge von der Decke der Höhle herabwachsen. Andere Formen sind von der Decke wachsende Büschel, die zahllosen nebeneinanderliegenden Krähenfüßen ähneln. Wenn eine größere Menge an Wasser sich durch geeignetes Kristall ein Loch in den Boden gegraben hat, ist dieses zuweilen von weißen scharfen, wenn auch brüchigen Kristallen umgeben, die menschliche Bergleute auch *Schweinezähne* nennen.

Seltene Höhlen, die oft auch nur abgeschlossene Teile eines größeren Gangsystems bilden, das die Helden erforschen, sind Höhlen aus orangefarbenem bis purpurnem Quarzit, in denen sich durch langanhaltende Drücke abstrakte Muster zu formen scheinen. Höhlen aus Steinsalz entstehen durch Verdunstung mineralhaltigen Wassers an heißen unterirdischen Orten. Wenn Wasserströmungen das Salz aushöhlen, entstehen oft nur kurzlebige Höhlen, die rasch einstürzen, aber ungeheuer beeindruckend weiß und transparent glitzern. In den seltenen Höhlen aus Gips, die nur ohne Wasser entstehen können, kristallisiert das Mineral zu allerlei ausgefallenen Formen aus, die feinen Fächern, Wattewolken und Haaren ähneln.

Nur in der Nähe von aktiven oder erloschenen Vulkanen existieren **Lavahöhlen**. Anders als es der Name vermuten lässt, bestehen sie jedoch nicht aus Lava. Lavahöhlen entstehen zusammen mit dem Gestein, das sie umgibt, wenn Lava bei Vulkanausbrüchen an die Erdoberfläche gelangt. Die Lava kühlt an ihrer Oberfläche rasch ab und erstarrt. Dadurch wird die noch flüssige Lava im Inneren gut isoliert und bleibt flüssig. Durch den wachsenden Druck schneidet sich die flüssige Lava förmlich durch das Gestein und bahnt sich so ihren Weg in und durch den Untergrund. Auf diese Weise entstehen lange Röhren und Tunnel, die teilweise sofort wieder einstürzen. Der Lavastrom nimmt das herabfallende Gestein in sich auf und transportiert es mit sich, wodurch der Lavastrom selbst immer größer wird. Letztlich entsteht auf diese Weise ein weiträumiges und verzweigtes System aus Gängen und Stollen. Aus der ursprünglichen Lavaröhre entsteht die eigentliche Höhle. Diese liegt nicht allzu tief, höchstens 20 Schritte, unter der Erdoberfläche. Lavahöhlen haben häufig einen glatten Boden und eine einigermaßen ebene Decke, so dass sie dem weniger Kundigen wie vor langer Zeit künstlich geschaffene Höhlen vorkommen, die durch jahrhundertlangen Gebrauch abgeschliffen wurden. Auch in Lavahöhlen kommen die meisten der unter Fauna und Flora (siehe Seite 100) beschriebenen Tier- und Pflanzenarten vor. Zu den typischen Bodenschätzen in Lavagestein findet man Genaueres im Abschnitt über Minen (siehe Seite 40).





LEBENSRAUM

Lebensraum

Atmosphäre: künstliche Lichtquellen, Luft, gangbare Wege, Fremdheit, unbekanntes Terrain mit Feinden hinter jeder Ecke

Typische Elemente: Verschlussene Gänge, Wohnhöhlen, Wächter

Beispiele aus Abenteuern: Grolm- und Tiefenzwerg-Areale in Das vergessene Volk

Feines Fachwerk, Ziegel in warmen Farben, kunstvolle Wandteppiche und weiche Felle, frisches Wasser, warme Küche und eine gemütliche Bettstatt – all das statt verfallener Ruinen, statt staubiger Gräber, statt unberührter Tropfsteinhöhlen: Die meisten Zwerge, viele Goblins, einige Menschen und nicht wenige Angehörige anderer Völker wie Oger und Grolme wohnen unterirdisch. Und auch in den Wohnstätten dieser Wesen gibt es zahlreiche Abenteuer zu erleben. Entweder, weil die Helden von den Einwohnern zu Hilfe gerufen werden, oder weil jemand anders die Helden gegen die Einwohner hetzt oder weil die Helden zufällig über die unterirdischen Wohnanlagen stolpern. In bewohnten Anlagen gibt es fast immer und fast überall lebende (und denkende Wesen). Die Wohnhöhlen einer Goblinsippe in der Roten Sichel, die rohe Höhle einer Ogerfamilie und die gemütlichen Hügelhäuser der Hügelzwerge zählen dazu. Aber



auch die Höhle in den Blutzinnen, in der die Orks ein paar menschliche Gefangene wochenlang festhalten, bis das Lösegeld gezahlt wird, die ehemalige Mine, die von einer Bande von Räubern nicht nur als sicherer Rückzugsort genutzt, sondern von zumindest einigen Gesetzlosen dauerhaft bewohnt wird, oder der Bau eines Tatzelwurms. Wenn die Helden, sobald sie die Anlage betreten, immer Spuren von Besiedlung finden und zumindest fast immer auf Bewohner stoßen können, handelt es sich um eine bewohnte Anlage.

INFRASTRUKTUR UND SICHERHEIT

Beim Entwurf von bewohnten Anlagen muss man an die elementaren Bedürfnisse der Bewohner denken: Wärme, Nahrung und Sicherheit. Kein denkendes Wesen baut sich eine tödliche Falle an seine Wohnungstür. Andererseits ist Aventurien voller Gefahren, man darf also durchaus ausgeklügelte Sicherungen erwarten. Am Eingangsbereich und auch innerhalb bewohnter Anlagen hat man es aber vor allem mit Fallen zu tun, die gefangen nehmen oder Alarm auslösen, seltener auch um Fallen, die verzögern oder aufhalten (siehe Seite 51).

Beim Entwerfen bewohnter Anlagen sollte man sich aber zunächst die folgenden Fragen beantworten: Warum wohnt der Bewohner hier? Woher bekommt er seine Nahrung? Und wie schafft er seinen Müll weg?

In der Nähe der Anlagen sollten sich stets ausreichend Nahrungsquellen befinden: Eine Goblin-Sippe braucht einen Zugang zu einem Wald voller Wild und Beeren. Für die Tiefzwerge tief unter den Gassen von Gareth mag es Pilzgärten geben. Manche Zwergenstadt braucht auch gar nicht so sehr eigene Nahrung als vielmehr Handelswege, um handwerkliche Erzeugnisse gegen Nahrung anderer Völkern einzutauschen. Allerdings wird es immer eine zuverlässige und möglichst bequeme Wasserversorgung geben. Wasserkunst, die das begehrte Nass über ein hebelgetriebenes System von Kanälen und Rohrleitungen in jede Werkstätte bringt, kennen vielleicht nur die fortgeschrittensten Erzzwerge, aber selbst ein primitiver Goblinstamm kommt nach wenigen Wochen auf die Idee, einen ein paar Wegminuten von der Höhle entfernten Bach umzuleiten, um schneller und einfacher an das Wasser zu kommen. (Und vielleicht ist schon diese Umleitung, die den Bach aus seinem gewohnten Bett zwingt und Dutzende Meilen bachabwärts Felder trockenlegt und dafür Häuser überflutet, Anlass für die dort wohnenden Menschen, die Helden anzuheuern, um die Störung ihrer Wasserversorgung zu beheben.)

In einer Wohnanlage müssen die Spieler immer mit Schlaf- und Essräumen rechnen, häufig auch mit Arbeitsstätten. Bewaffnete hingegen gibt es nicht überall: Eine große zwergische Stadt braucht, wenn man von der allgegenwärtigen Gefahr durch Wühlschrate absieht, eigentlich nur in den Außenbereichen ein paar Wächter. In einer Wohnhöhle von heruntergekommenen Orksöldnern hingegen ist fast jeder Bewohner ein gefährlicher Kämpfer.

Aventurien beherbergt eine Vielzahl von Glaubensrichtungen. Wenn die Götter ihre Boten auf die Welt schicken, ist es schwer, nicht religiös zu sein. Auch Orks und Goblins glauben und beten, wenn auch vielleicht auf eine für Menschen ungewöhnliche





Weise. Jeder Meister sollte darum einen Altar, einen Gebetsraum, womöglich eine regelrechte unterirdische Kapelle und bei größeren Anlagen auch ein paar kleine Schreine für diejenigen Bewohner einplanen, die es ausnahmsweise einmal nicht zum Gottesdienst geschafft haben. Wenigstens einen Gott oder ein höheres Wesen anzubeten ist in den Kulturen Aventuriens sehr weit verbreitet (die Grolme und die Elfen der Gegenwart sind in dieser Hinsicht eine Ausnahme, die sich aus ihrer sehr wechselvollen Geschichte erklärt).

Vergessen Sie neben den religiösen Aspekten auch die eher kulturellen Errungenschaften nicht. Die bewohnte Anlage mag für die Helden Schauplatz eines Abenteuers sein – für die Bewohner ist sie die Heimat: Bilder an den Wänden, Inschriften, geschmückte Säulen, in das Eingangstor oder in tragende Säulen eingearbeitete Gedicht- oder Gebetszeilen sind typischer Schmuck. Säulenkapitelle sind in bestimmter, immer wiederkehrender Weise mit Blüten oder als eingedrehte Spiralen gestaltet. Wenn die Bewohner nicht lesen und schreiben können, ritzen sie vielleicht ein heiliges Tier wie Schlange, Stier oder Wildschwein in die Felsenwände.

Auf jeden Fall werden kulturbildende Wesen ihre Heimstatt schmücken. Rohe, nackte Felswände können Schmuggler in einem zeitweilig genutzten Warenversteck ertragen, in dem sie sich nur fünf oder zehn Tage im Jahr aufhalten. Selbst eine goblinische Wohnhöhle wird aber kunstvolle Felsmalereien, einen wenn auch kruden Mailam Rekdai-Altar, ein paar handgeschnittene beinerne Wildschwein-, Wolfs- und Widderstatuetten und als Trophäen ausgestellte Knochenschädel wehrhafter Beute wie Grimbären, Silberwölfe, Elfen oder Orks aufweisen.

ABFALL

Auch unterirdische Siedlungen hinterlassen Spuren, und diese sind für die Helden häufig das erste Anzeichen, dass sie auf dem richtigen Weg sind (wenn sie nach der Siedlung suchen) oder dass etwas nicht stimmt (wenn sie an dieser Stelle nicht mit Bewohnern gerechnet haben): Jede unterirdische Siedlung benötigt frische Luft, und da die meisten Völker Feuer zum Warmhalten, zur Nahrungszubereitung und für verschiedene Handwerkskünste benötigen, ist Rauchgeruch oder gar eine Rauchsäule häufig der erste Hinweis auf eine bewohnte Anlage. Die Abwässer werden häufig in einen Strom geleitet. Unter der Erde bietet sich diese Lösung noch mehr an als oberirdisch, da der Luftaustausch meist langsamer geschieht als an der Oberfläche. Ein intelligentes Volk lässt sich eine Lösung einfallen, wenn der Stuhlgang eines einzigen Sippenmitgliedes sämtliche Angehörigen stundenlang mit Gestank belästigt. Es ist natürlich möglich, dass die Kloake sich ein wenig außerhalb der eigentlichen Wohnanlage befindet. (Was wiederum bedeutet, dass aufmerksame Helden, die die Umgebung beobachten, einzelne Bewohner der Anlage buchstäblich mit heruntergelassenen Hosen erwischen können.)

Abfall gibt es bei einer bewohnten Anlage immer reichlich: Schlacke vom Schmieden, Abraum beim Bergbau, ungenießbare Essensreste wie Knochen, Abwässer vom Gerben oder von der Kloake, Asche und vieles mehr werden außerhalb der eigentlichen Anlage beseitigt (falls sich nicht wie beim Bergbau ständig leere Gänge ergeben, die man schon aus Gründen der Stabilität mit Abfall vollschüttet (siehe auch das Kapitel über Minen

auf Seite 30). Vielleicht kippt man den Müll in ein fließendes Gewässer, vielleicht schüttet man die Reste in eine tiefe Kiesgrube oder ein paar hundert Schritt einen Berghang herunter. Auf jeden Fall können die Helden Spuren davon finden. Wenn der Abfall zerbrochenes Essgeschirr, ein Pergament oder Papier mit Schreibfehlern oder unbrauchbar gewordene kleinere Waffen wie Pfeilspitzen beinhaltet, können die Helden sogar schon Rückschlüsse auf die Bewohner ziehen, die solchen Abfall hinterlassen. Vielleicht können sie sogar schon vorab Hinweise auf die spätere Lösung des Abenteuers finden.

WAS BRAUCHT MAN UNTER DER ERDE?

Lebewesen haben – wie weiter vorne schon kurz angesprochen – gewisse unverzichtbare Bedürfnisse: Nahrung, Wasser, Schlaf, Atmung und unter Umständen Fortpflanzung, und all diese Bedürfnisse müssen mit entsprechenden Räumlichkeiten oder Anlagen befriedigt werden. Natürlich stellt jedes Lebewesen auch gewisse Ansprüche an seine Umgebung: Firnelfen und Nivesen mögen bei Temperaturen nahe dem Gefrierpunkt gut schlafen können, aber die meisten Menschen Aventuriens erkranken bei so niedrigen Temperaturen.

In unterirdischen Anlagen sind die Bewohner in ihrer Bewegungsfreiheit eingeschränkt. Selbst wenn es an der Erdoberfläche eine Wasserquelle wie beispielsweise einen Fluss gibt: Die meisten Bewohner solcher Anlagen möchten eine Wasserversorgung in größerer Nähe, also unter der Erde und nahe ihrem Wohnort. Zum einen ist es sehr unbequem und mühsam, täglich viele hundert Schritt zum Wasserholen (und gegebenenfalls zum Entsorgen von Abfällen, namentlich von Exkrementen) laufen zu müssen. Zum anderen möchte man seine Grundbedürfnisse wie das Trinken auch sichern, und das bedeutet: Man möchte nicht von der Wasserversorgung und Abfallentsorgung abgeschnitten sein, bloß weil ein kleiner Trupp von marodierenden Goblins für ein paar Tage an besagtem Fluss lagert.

Auch Völker, die unterirdisch wohnen oder arbeiten, möchten also ihre grundlegenden Bedürfnisse stillen, und sie möchten sicherstellen, dass diese auch zukünftig gestillt sind. Daher werden sie Wohnanlagen und Arbeitsstätten so anlegen, dass Temperatur und Qualität der Atemluft in einem angenehmen oder wenigstens vertretbaren Rahmen liegen. Wasser, Nahrung und die Entsorgung der Abwässer müssen selbst dort, wo man Sklaven unter Tage einsetzen will, Teil dieser Anlagen sein, und selbst der hartherzigste sklavenhaltende Grolm muss sich darum kümmern: Kranke Sklaven arbeiten schlecht.

LUFT

Wenn die Luft nicht regelmäßig bewegt wird, können sich unterirdisch Gebiete mit hoher Konzentration von nicht atembaren oder sogar giftigen Gasen bilden. Im Extremfall sind diese Gase sogar brennbar – ein einziger Funke oder eine offene Flamme führen in diesem Fall womöglich zu einer Explosion, die in den geschlossenen Räumen verheerend wirkt. Dies ist einer der Gründe, warum die Zwerge kalte Lichtquellen wie den *Schummrigen Wandpilz* in Wohnhöhlen, den *Hellen Wandpilz* für Werkstätten und den sogar transportablen *Laternenpilz* so sehr schätzen (siehe **Angrosch 69**). Allerdings verfügen nur wenige bergbautreibende Völker über das verborgene Wissen der Zwerge um Pilze. Eine nützliche Warnvorrichtung sind, vor





allein bei der Erforschung unbekannter Gebiete, auch kleine und empfindliche Tiere wie zum Beispiel Blaumeise oder Totenamsel, die man in Käfigen mitführt: Falls sich giftige Gase in der Luft ansammeln, stirbt der empfindliche Vogel zuerst daran und warnt so seine Besitzer.

In größeren, seit längerer Zeit genutzten Anlagen wird es darum Luftschächte geben, die die Gase regelmäßig umwälzen und frische Luft in die Stollen und Tunnel bringen. Für erfindungsreiche Eindringlinge mit kleinen tierischen Begleitern oder Verwandlungsfähigkeiten stellen Luftschächte natürlich auch eine Möglichkeit zum heimlichen Einstieg dar. Allerdings gibt es wiederum oft kleinere Fangfallen oder einfach stabile Gitter in den Luftschächten. Dies ist oft gar nicht gegen verwandelte Elfen gerichtet, sondern dient eigentlich nur dazu, dass kein Ungeziefer auf diesem Weg hineinkommt. Eine Fangfalle oder ein scharfer Hund machen aber auch in verwandelter Gestalt eindringenden Helden das Leben schwer.

Ein ständiger Luftaustausch ist vor allem dann nötig, wenn die unterirdische Anlage nur ein begrenztes Volumen, aber viele Einwohner und viele Feuerstellen hat. Sowohl unterirdische Schmieden als auch die allgegenwärtige Notwendigkeit, zu kochen oder auch zu heizen, verwandeln gute Luft in rauchgeschwängerte Abgase. Wenn zu der Anlage Schmieden gehören, sollte sie zumindest für diese Räume Luftschächte aufweisen. Auch die Feuerstellen, auf denen das Essen für mehrere Dutzend oder Hundert Personen gekocht oder haltbar gemacht wird, brauchen einen Luftabzug.

Ein solcher Abzug ist natürlich alles andere als perfekt: Ein enger natürlicher oder roh gemauerter Schacht in der Decke, wie er den meisten Menschen, Goblins und Orks genügt, ist schon nach wenigen Wochen fingerdick mit schwarzem Ruß verschmiert – und natürlich ist anschließend der Abzug alles andere als perfekt, so dass jeder, der die Anlage betritt, einen abstoßenden Gestank nach altem Fett riecht und vom schweren Rauch zum Husten gereizt wird. Das Eindringen durch einen solchen Rauchabzug dürfte dafür umso schwerer fallen: Wenn der Kamin nicht sowieso zu eng ist, wird der Rauchaustritt vermutlich von Wachtposten in einem oberirdisch gelegenen Ausguck bewacht. Herunterkletternde Helden können wegen des Rauchs kaum atmen. Und die Wände sind mit schmierigem Ruß bedeckt, so dass das Klettern fast unmöglich ist.

WASSER

Ein unter der Erde fließender Wasserlauf ist eine naheliegende Lösung des Problems der Trinkwasserversorgung und Abwasserentsorgung, zumindest für den Meister, der ein Abenteuer in einer unterirdischen Anlage plant. Denn dieser Wasserlauf kann auch eine größere unterirdische Siedlung versorgen, und an seinem Unterlauf (also in Fließrichtung jenseits der Anlage) kann er auch die Abwässer aufnehmen – jedenfalls bei einer etwas älteren Anlage eines Volkes, das eine gewisse Geschicklichkeit in der Steinbearbeitung und der Wasserkunst aufweist. Bei den meisten Zwergenvölkern außer den degeneriertesten Wilden und Tiefzwerge darf man annehmen, dass sie Schächte und Kanäle, die Abwasser aufnehmen und weggleiten, anlegen können und dies auch tun. Bei einem Stamm von Goblins hingegen ist es durchaus möglich, dass auch nach Jahrhunderten noch eine stromabwärts gelegene seichte Stelle eines unterirdischen Stroms als Toilette benutzt wird – wenn auch wahrscheinlich

mit bequemen Holzsitzen ausgestattet. Auch wenn ein Volk nicht über das technische Wissen verfügt, die bestmögliche Lösung zu erbauen, wird es sich doch so bequem einrichten, wie es ihm möglich ist.

Wenn es keinen Strom in der Nähe gibt, gibt es vielleicht in den Fels gebohrte Brunnen, aus denen die Bewohner Grundwasser schöpfen. Aber dies ist grundsätzlich eine mühsame Arbeit – womöglich ist der Prozess mit Apparaturen wie von Mauleseln betriebenen, gewaltigen Schöpfkrätern automatisiert. Dennoch bleibt auch in diesem Fall das Problem der Abwasserentsorgung. Man darf außer bei hochmagischen Völkern wie den aventurischen Hochelfen der Vergangenheit annehmen, dass ab einer Siedlungsgröße von wenigstens 25 Bewohnern ein kleinerer Wasserlauf unverzichtbar ist. Ausnahmen sind denkbar, falls die Siedlung einem bestimmten Zweck dient, ausgewählte Bewohner hat und nur auf Zeit angelegt ist: Ein Vorposten von 75 wehrfähigen Brillantzwerge könnte sich vermutlich mehrere Jahre damit behelfen, das Wasser mühsam aus immer neu zu bohrenden, rasch versiegenden Brunnen zu schöpfen und mit großer Disziplin nur spezielle Aborte etwas von der eigentlichen Festung entfernt aufzusuchen.

Um das Abwasser aufzunehmen, werden sich die meisten Völker spätestens nach einigen Wochen, die sie in einer unterirdischen Anlage wohnen, eine gewisse Disziplin auferlegen: Nach einigen Wochen Gestank durch goblinische Jäger, die sich überall dort erleichtern, wo es ihnen gerade passt, wird deren gesamte Sippe für strengere Regeln sorgen. Letzten Endes wird man sich wegen des infernalischen Geruchs, der ohne Frischluftzufuhr nicht ohne weiteres abklingt, selbst unter zügellosen zivilisierten Völkern auf wenige tiefe Schächte einigen, in die man sich entleert. Oder man geht an die Erdoberfläche – allerdings werden sich in diesem Fall dort verräterische Spuren ansammeln, die im Laufe einiger Monate nicht zu übersehen und vor allem nicht zu überriechen sind.

NAHRUNG

Die meisten unterirdisch *lebenden* Völker *arbeiten* auch dort. Um eine größere Kopffzahl von hart arbeitenden Wesen und heranwachsenden Kindern zu ernähren, sind enorme Nahrungsmengen nötig. Vor allem die Zwerge kennen eine große Vielzahl von essbaren Pilzen (siehe auch **ZBA 222**). Um sich zu ernähren, braucht man aber so große Mengen von Nahrung, dass auch bevorzugt Fleisch essende Völker wie Goblins und Orks zumindest zur Ernährung ihrer tierischen Fleischlieferanten Schwein und Rind pflanzliche Futtermittel benötigen. Getreide ist auch in Aventurien die häufigste und ertragreichste Nahrung: Abseits gelegene Enklaven verfügen womöglich über eigene Felder an der Erdoberfläche, und angesichts der frischen Luft und der Sonne ist die Arbeit der Aussaat, Hege, Bewachung und Ernte auf diesen Feldern unter den Bewohnern der unterirdischen Anlage vielleicht sogar begehrt.

Wenn die Anlagen sehr groß sind und die Bewohner in eigenen Minen wertvolle Güter abbauen oder auch herstellen, können sie das nötige Korn natürlich auch bei ihren oberirdisch lebenden Nachbarn eintauschen: Die Ambosszwerge haben an vielen Orten regelmäßige Handelspartner. Diese liefern den Zwergen Nahrungsmittel und erhalten von den Angroschim im Gegenzug wertvolle Waren: hochwertiges Metall und Edelsteine, Zwergenkohle (mit höherem Brennwert als Holzkohle) oder





verarbeitete Güter wie Waffen und Geschmeide. Einerseits können diese Händler, die als Mittelsmänner fungieren, durch den Weiterverkauf dieser aventurienweit begehrten Waren in großer Menge gewaltige Umsätze erzielen. Andererseits müssen sie gewaltige Mengen Kapital vorschießen, um die großen Mengen von Getreide einzukaufen und zu verladen. Und dann müssen sie lange Wagenzüge voller Getreide organisieren, die längere Strecken durch gebirgiges Gelände gefahren und nicht nur vor Räubern, sondern eventuell auch vor Feinden der Zwerge geschützt werden müssen – ein größerer und kühnerer Stamm von Orks oder Goblins könnte durchaus darauf kommen, dass die Vernichtung der Nahrungslieferung wesentlich leichter durchzuführen ist als ein frontaler Angriff auf eine gut befestigte und bewachte Siedlung der wehrhaften Bärtlinge.

Darüber hinaus muss man das Korn während des Transports auch vor Schimmelpilz und Ungeziefer bewahren – manche Händler heuern sogar regelmäßig magisch begabte Begleiter an, deren Aufgabe vor allem darin besteht, Schädlinge vom transportierten Getreide fernzuhalten. Alles in allem ist die Versorgung einer reichen Mine mit Nahrung ein lohnendes, aber auch extrem aufwändiges und gefährliches Geschäft. Viele zwergische Minenbetreiber werden auf Verträge Wert legen, nach denen der Versorgungshändler seine Konzession verliert, wenn er mit der Lieferung in Verzug gerät, sodass im Falle von unerwarteten Schwierigkeiten solche Händler auch auf die Hilfe von Abenteuern zurückgreifen werden, um nicht durch unvorhergesehene Schwierigkeiten (die womöglich auf Sabotage durch Konkurrenten zurückzuführen sind) die Haupteinnahmequelle ihres Kontors zu verlieren. (Mehr zum Handel finden Sie im Band **Handelsherr und Kiepenkerl**.)

Um die Abhängigkeit von einzelnen Lieferungen zu vermindern, werden unterirdische Siedlungen normalerweise Vorräte anlegen: Die Hausschweine der im Gebirge in Stollen und Höhlen siedelnden Goblins sind ebenso Vorräte wie die Kornspeicher der Zwerge. Derartige Vorräte erlauben den Bewohnern unterirdischer Anlage normalerweise, zwischen ein oder zwei Wochen (bei sorglosen Goblins) und mehreren Monaten (bei vorsichtigen Zwergen) mit kargen Rationen auszukommen – vorausgesetzt, die Trinkwasserversorgung ist gesichert (siehe oben).

Die größte Gefahr droht dem Getreide oder Mehl, sobald es unter der Erde gelagert wird, durch Ratten, Mäuse und Insekten. Um das Getreide vor Schimmel und Fäulnis zu bewahren, muss es gelegentlich umgelagert werden. Unterirdische Anlagen haben also meistens größere leere und penibel saubere Räume, in denen man gegebenenfalls eine größere Liefermenge Getreide unterbringen kann oder in die man Getreide umlagern kann, falls es von Schimmel angegriffen zu werden droht. Für körnerfressende Nagetiere wie Mäuse und Ratten sind solche Getreidespeicher ein Schlaraffenland. Hat man erst einmal derartige ungebetene Gäste in einer Anlage, ist es sehr schwer, sie komplett wieder loszuwerden. Mäuse sind klein, vorsichtig, können gut klettern und sich fast überall verbergen. Ratten halten zusätzlich auch noch zusammen und schicken Kundschafter, die Nahrung kosten – stirbt der Kundschafter, weil er einen vergifteten Köder gefressen hat, rühren die anderen Ratten diese spezielle Nahrung nicht an. Selbst wirksame zwergische Schlagfallen allein können daher die Ratten nicht ausrotten. Hier sind Mäusefresser wie Katzen und Iltisse oder deren domestizierte Verwandte, die Frettchen, eine große zusätzliche Hilfe. Und

wenn alles nichts hilft, muss man einen Spezialisten kommen lassen (schlimmstenfalls sogar einen Rattenjäger aus der Fremde anheuern). Denn es ist weithin bekannt, dass die Ratten zu allem Überfluss auch noch Krankheiten verbreiten. Und viele Zwölfgöttergläubige glauben obendrein an eine Verbindung der schädlichen Tiere mit dem Namenlosen.

ABENTEUER IN BEWOHNTE ANLAGEN

Die bewohnte unterirdische Anlage muss die dynamischen Möglichkeiten jeder Siedlung bieten. Die Helden können heimlich eindringen oder offen einreisen. Bringen Sie die Andersartigkeit der Anlage hervor, aber betonen Sie, dass all dies normal für die Meisterfiguren ist.

Sobald es zu Kämpfen kommt, sollten die Helden auf die Verteidigungsmechanismen stoßen, wozu auch schon die Anlage selbst gehört: Verfolgungsjagden sind schwierig, wenn der Verfolgte oder die Verfolger sich besser auskennen – planen Sie Fluchtwege vorab. Bewaffnete und Ordnungshüter werden Sammelpunkte und Signale haben, womöglich ein einfaches Schlagen gegen die Wände in einem bestimmten Takt, das für Außenstehende nicht von den normalen Arbeitsgeräuschen aus der nahen Mine zu unterscheiden ist.

Es geht nicht darum, dass die Anlage perfekt ist, sondern dass Sie eindringenden Helden das Leben schwer machen können. Vor allem, wenn die Helden es zu einfach haben, müssen sie dazu in der Lage sein, die Schwierigkeit für die Spieler unbemerkt anzuheben. Im Falle eines heimlichen Vordringens sollte sich die Spannung aufbauen, wenn die Helden eindringen (die ersten Spuren, die ersten Wachen). Gelegentlich sollten sich die Spieler auch kurz entspannen (eine Kammer mit Vorräten bietet den Helden eine kurze Rast, wo sie ihre während des Eindringens erlauchten Informationen austauschen und deuten können). Und schließlich strebt die Spannung einem großen Höhepunkt entgegen (die Helden dringen in die Kammer des Häuptlings ein, finden dessen geheimes Versteck und öffnen es – da erscheint der zaubermächtige Berater des Häuptlings und ruft Alarm, so dass es zu einer verzweifelten Flucht mit mehreren Kämpfen kommt).

Man kann drei grundsätzliche Arten von Abenteuern in bewohnten Anlagen unter der Erde unterscheiden:

ERMITTELN

Einige Abenteuer sind grundsätzlich in jeder bewohnten Umgebung denkbar – die Helden könnten sowohl im Praios-Tempel von Elenvina als auch im Angrosch-Tempel von Xorlosch einen Mord aufzuklären haben. In beiden Fällen muss der Spielleiter ähnliche Dinge vorbereiten, nämlich vor allem mehrere mögliche Indizienketten und Szenen, die die Spieler zur Lösung führen und einen abschließenden Spannungshöhepunkt erlauben. Derartige Ermittlungsabenteuer ähneln weniger den typischen Abenteuern unter Tage. Denn grundsätzlich geht es zivilisiert zu. Ein Ermittlungsabenteuer unter Tage sollte aber die elementaren Gegebenheiten unter der Erde ausnutzen: Ein Opfer kann verschüttet worden sein, große Mordwerkzeuge lassen sich unter Umständen schwerer verstecken und nicht unbemerkt verbrennen. Und Spuren kann man schlechter verwischen, wenn der Täter nur wenige Ausgänge zur Verfügung hat, die zudem noch Tag und Nacht bewacht sind.





Vor allem aber kann man unter Tage viel leichter erklären, dass der Mörder noch unter den Anwesenden sein muss und dass es zwecklos ist, auf Hilfe von außen zu warten. Wenn die gesamte Anlage (im Extremfall) nur einen einzigen Zugang hat und dieser zum Zeitpunkt des Verbrechens geschlossen und sowohl weltlich als auch magisch bewacht war, dann liegt es auf der Hand, dass sich ein nicht magisch begabter Täter noch in der Anlage befindet. Gerade von dieser Voraussetzung leben zahlreiche Kriminalfälle. Und in einer Anlage unter der Erdoberfläche sind diese Voraussetzungen leichter zu erklären.

ERZWINGEN

Bei anderen Abenteuern dringen die Helden gegen den Widerstand der Bewohner in eine bewohnte Anlage vor: Wenn ein räuberischer Goblinstamm in der Roten Sichel unter der Führung seiner Schamanin seit Monaten Nachschubtransporte überfällt, werden die Helden versuchen, die aggressive Schamanin gezielt auszuschalten, und dabei wird es natürlich zu Kämpfen kommen. Derartige Abenteuer sind geradliniger: Die Helden müssen sich den Weg freikämpfen oder sich geschickt in die Wohnanlage hineinschleichen. Zwar kommt es auf gute Kundschafter und einen schlaun Plan an, aber früher oder später wird es zu Kämpfen kommen. Dementsprechend sind in solchen Abenteuern Kampf-Talente und -Sonderfertigkeiten auf jeden Fall gefragt.

EINSCHLEICHEN

Besonders spannend sind all jene Abenteuer, bei denen es um Heimlichkeit geht: Wenn die Helden sich heimlich durch die Höhle der Ogerfamilie hindurchschleichen müssen, stehen die Spieler unter besonderem Druck. Ein Fehltritt sollte ernste Kon-

sequenzen haben. Es braucht gar nicht immer der sichere Tod eines Helden zu sein. Es genügt oft schon, wenn der Held einen sperrigen oder schweren Gegenstand wie eine große Waffe oder eine Schatztruhe auf der Flucht zurücklassen muss. Solche Abenteuer ähneln den zuvor genannten, aber hier kommt es viel stärker auf Talente wie *Schleichen* und *Sich Verstecken* an.

Eine schöne Variante besteht darin, dass die Bewohner der Höhle sich vor den Helden verstecken: Wenn die Helden die blutrünstige Goblinschamanin in der Roten Sichel unschädlich machen wollen, könnte ein in der Nähe lebender, benachbarter Goblinstamm sich vor den anmarschierenden Helden verbergen wollen. Diese Goblins kennen natürlich die Schamanin der grausameren Nachbarsippe, sie wissen vermutlich auch um ihre Schwächen. Daher bieten sie sich als Helfer an (siehe das Kapitel über Meisterpersonen auf Seite 116). Aber diese harmlosen Goblins verstecken sich normalerweise vor menschlichen, elfischen oder auch zwergischen Abenteuern – als wilder Goblin ist man Kummer von solchen Leuten gewohnt. In diesem Fall durchqueren die Helden eine scheinbar unbewohnte Höhle – mit zahlreichen Spuren und Besonderheiten: Die angeblich unbewohnte Höhle riecht nämlich nach Rauch. Ein offensichtlich oft und erst vor kurzem benutzter Abort wurde mit einem schweren Stein abgedeckt. Die Höhle ist weder feucht noch zugig noch staubig, sondern gemütlich, trocken und hat eine angenehme Temperatur. Diese Anzeichen sollte man den Spielern eher beiläufig beschreiben als sie ihnen auf Grund gelungener Talentproben gesondert mitzuteilen: Sobald einer der Spieler Verdacht schöpft und in der Folge einem der Helden beispielsweise eine Probe auf *Fährstensuchen* gelingt, können Sie dem Spieler mitteilen, dass sein Held unwiderlegbare Hinweise für die Anwesen-





heit von Goblins gefunden hat (wie es sich die Spieler ohnehin schon gedacht hatten).

All das sollte den Spielern aber auch nahelegen, dass sie vielleicht die Höhle des grausamen Goblinstammes mit der blutrünstigen Schamanin noch gar nicht gefunden haben oder dass irgendwas nicht stimmt: Wenn die Vorgeschichte grausam genug war, werden sie sich nämlich vermutlich auch fragen, wie so ein Goblinstamm, der einen Wagenzug mit zwei Dutzend Bewaffneten überfällt, sich vor fünf Abenteuern so schmächtig verkriecht. Und so können die Helden schließlich vergleichsweise friedlichen Kontakt zum Stamm der vorsichtigen Goblins aufnehmen, von diesen entscheidende Informationen über die grausame Schamanin des mächtigen Nachbarstammes bekommen – und so auf verschlungenen Pfaden das Abenteuer lösen.

RETTEN

Natürlich sind auch Mischformen denkbar: Um die menschlichen Gefangenen in den Blutzinnen aus der Gewalt der Zholochai-Orks zu befreien, müssen die Helden zunächst einmal unbemerkt zu den Gefangenen vordringen. Ein Dutzend ausgehungelter Menschen zurück in ihre Heimatstadt Lowangen zu bringen, wird aber so viel Lärm verursachen, dass man mit Kämpfen rechnen kann. In jedem Fall sind Abenteuer in bewohnten Gewölben für die Spieler eine willkommene Abwechslung: Am Hofe eines zwergischen Barons sind unter Umständen auch gesellschaftliche Talente gefragt. Und auch, wer bei Höhlen nur an Drachen und Monster denkt, wird sich darüber freuen, wenn er in den einem zwergischen Wohngewölbe einen Mordfall in ungewohnter Umgebung aufklären muss.

VERLASSENE ANLAGEN

Verlassene Anlagen

Atmosphäre: Dunkelheit, Stille, die Gefahr durch jahrhundertalte Fallen ist ebenso präsent wie die Hoffnung auf unermessliche Schätze

Typische Elemente: je nachdem, welchem Zweck die Anlage einst diente

Beispiele aus Abenteuern: Die Einsiedlerin, Über den Greifenpass

»Zunächst war unsere Freude grenzenlos. Janoscha hatte den Eingang endlich hinter dichten Büschen entdeckt, so dass wir am nächsten Morgen mit der Untersuchung der alten Tempelanlage beginnen konnten. Wir waren aufgekratzt wie kleine Kinder, denen man ein neues Spielzeug schenkt. Die ersten Gänge konnten wir noch problemlos durchqueren, aber dann führte eine Treppe tiefer in den Berg zu einem Wasserbruch. Wir mussten unsere Ausrüstung zurücklassen und durch den überspülten Gang tauchen. Zum Glück konnte uns Magister Aranon mit Zauberlicht aushelfen, als wir die nach oben führende Treppe erreichten. Es wäre sonst stockfinster gewesen. Wenigstens konnten wir einen leichten Windzug ausmachen, der uns Luft zum Atmen spendete.

Kurz darauf begann das Grauen. Zunächst fiel Janoscha in eine mit morschen Holzplanken bedeckte Fallgrube, wo sie sich den Hals brach. Dann wurde Madriga von vergifteten Bolzen getroffen. Magister Aranon und ich entschlossen uns dann zurückzukehren. Aber seht hier, diese Münze haben wir gefunden. Es muss dort noch immer den Tempelschatz geben. Seht doch!«

—die junge Entdeckerin Magisa Willbrecht zu einem Investor

Alte Minenanlagen, in denen dicke Staubfäden schon am Eingangsschacht hängen und deren Stollen von Spinnen mit riesigen Netzen dekoriert wurden, Tempel von Gottheiten, deren Namen heute vergessen sind, Höhlen, in denen nur noch alte Knochen von den einstigen Bewohnern künden, oder geheime Gänge, die in uralte Labyrinth führen: All diese Anlagen wurden einst bewohnt oder genutzt, aber ihre Bewohner sind verschwunden – es sind verlassene Anlagen.

SINN UND ZWECK

VON VERLASSENEN ANLAGEN

Verlassene Anlagen eignen sich für den Meister ebenso als Schatzversteck oder zu entdeckendes Kulturgut wie auch als Transferpassage in einem Abenteuer. Vor allem längst vergessene Schätze, legendäre Zauberbücher oder verschollene Informationen lassen sich plausibel in verlassenen Anlagen finden.

Ein besonderer Vorteil von alten Minen und vergessenen Tempelruinen ist, dass hier alle Heldentypen egal welcher Ausrichtung Möglichkeiten haben, sich ins Spiel einzubringen. Während eine athletische Einbrecherin eine Falle geschickt umgeht, um sie anschließend zu entschärfen, kann ein gebildeter Historiker eine alte Steintafel übersetzen. Der kräftige Kämpfer hält zwei Wühlschrate auf Abstand, während die Elfe vorsichtig fluoreszierende Pilze erntet, um für Licht zu sorgen.

DIE TYPISCHE GESTALT EINER VERLASSENEN ANLAGE

Die oben aufgeführten Beispiele zeigen, dass verlassene Anlagen keine einheitlichen räumlichen Merkmale aufweisen. Bis auf schon immer unbewohnte Höhlen (siehe weiter vorne) sind hier alle Formen von Anlagen denkbar. Das hervorstechende Merkmal für verlassene Anlagen ist ein zeitliches. Bei einer verlassenen Anlage muss man also nicht nur den Gewölbeplan entwickeln: Man muss auch die kleineren oder größeren Zeiträume seit ihrer Entstehung betrachten, damit die verlassene Anlage innerhalb der Spielwelt für die Spieler plausibel wird.

Dabei muss man das Abenteuer im Auge behalten. Dadurch ist das Entwerfen gerade mehrfach nacheinander bewohnter und wieder aufgegebenen Anlagen durchaus komplex.

DIE ENTWICKLUNG EINER VERLASSENEN ANLAGE

Die wichtigste Frage lautet: Welche Anforderungen stellt das Abenteuer an die verlassene Anlage? Damit einher geht die Auswahl eines Anlagentyps. Dabei können Sie sich von allen in diesem Band vorgestellten Anlagen inspirieren lassen. Wenn





die Helden im Abenteuer auf der Flucht sind und die verlassene Anlage einen Übergang zwischen zwei Orten ermöglichen soll, eignet sich das Stollensystem einer Mine oder ein ausgetrocknetes Kavernensystem sicherlich eher als ein Kerker oder ein unterirdischer Tempel. Wenn die Helden jedoch auf Informationen über eine vergessene Kultur stoßen sollen, ist ein vergessener Tempel sehr gut geeignet. Unter den Ruinen einer zerstörten Stadt wird man eher eine verlassene Kanalisation finden, unter den Ruinen einer Burg eher ausgedehnte Keller oder Verliese. Sobald Sie sich für die Art der Anlage entschieden haben, sollten Sie sich Gedanken zu deren Aufbau und ihren Bewohnern machen – am besten zur Zeit ihrer Entstehung und während die ersten Bewohner dort lebten. Dadurch erreichen Sie einen hohen Plausibilitätsgrad und ermöglichen den Helden vielfältige Nachforschungen. Wenn die Heldengruppe vor einer Grabkammer steht, werden die Helden mit einem Grab rechnen und dieses erforschen wollen. Dass davor noch ein schmaler Gang mit einer Falle für Grabräuber wartet, könnten die Spieler am Tisch ahnen. Wenn ein Held trotzdem in eine Falle stolpert, ist dies für die Spieler nachvollziehbar. Wenn die Helden aber vor einem alten Tempel stehen, in dem das Volk der Summurrer sich täglich zum Beten versammelte, dann dürfen die Helden zu Recht davon ausgehen, dass dem Volk ein einfacher Weg in den Tempel ermöglicht wurde. Eine Bolzenfalle am Eingangsportal, eine Falltür gleich dahinter und zwei Feuerelementare als Wächter, die ohne Unterscheidung jeden angreifen, lassen sich nicht erklären. Die einzige Argumentation dafür wäre, dass der Meister ein paar Fallen als Hindernis eingebaut hat – das wirkt willkürlich.

Denken Sie also zunächst darüber nach, wie die Anlage zur Zeit ihrer Erbauung und Nutzung durch die Erstbewohner ausgesehen hat. Achten Sie hier vor allem auf Plausibilität bezüglich der Anordnung der Räume. Möglichkeiten zur Anpassung an ihr Abenteuer ergeben sich dadurch, dass spätere Bewohner die Räume anderweitig genutzt und womöglich umgebaut haben.

DIE PHASE DES AUSZUGS

Warum haben die ersten Bewohner die Anlage verlassen? Hat ein Erdbeben Gänge einstürzen lassen, haben sich giftige Pilze ausgebreitet oder haben Feinde die Stollen erobert? Sind die letzten Kämpfer der Burg in den Fluchtstollen unter dem uneinnehmbaren Burgfried verhungert, ist der Gott des Tempels gefallen und haben sich seine Anhänger zerstreut?

Jetzt sollten Sie Spuren des Auszugs in der Anlage hinterlassen. Spieler lieben Spuren, denen Sie nachjagen können. Die verhungerten Ritter könnten in Form von staubbedeckten Knochen in einer Ecke liegen, zerbrochene Klingen und metallene Pfeilspitzen deuten noch nach Jahrhunderten auf eine gewaltsame Eroberung hin.

Auch wenn nicht alle Hinweise das Abenteuer voranbringen, dienen Sie einerseits der Verdichtung der Atmosphäre, andererseits geben sie Ihnen die Möglichkeiten, den Spielern Hinweise auf den ursprünglichen Zweck der Anlage zu geben. Das macht nicht nur Spaß beim Rätseln, für die Spieler wird die Anlage dadurch plausibler.

ALTERN DER ANLAGE

Nach der Phase des Auszugs ist die Anlage womöglich ungenutzt geblieben. Wie lange diese Phase dauert, hängt davon ab,

wann die Anlage verlassen wurde und wann sie wiederentdeckt wurde (siehe unten) bzw. von den Helden wiederentdeckt wird.

Grundsätzlich nagt der Zahn der Zeit an allem. Je nach Lage und klimatischen Bedingungen in der Anlage verwesen Leichen in Tagen, Monaten oder Jahren, verrottet Holz in Jahren oder Jahrzehnten, zerfallen Stoffe in Monaten oder Jahren, vergehen Lebensmittel in Tagen oder Wochen – oder sie bleiben gut erhalten. Wind wird Staub hereinwehen und alles mit einer dichten Schicht bedecken, Wasser wird sich Wege durchs Erdreich suchen und im Laufe von Jahrtausenden auch Stein bezwingen. Spinnenweben werden womöglich entstehen, kleine Tiere wie etwa Ratten hinterlassen Kot, der ebenfalls irgendwann verrottet. Farben bleichen aus (auch wenn sie vor Licht geschützt sind), Silber und unedle Metalle laufen an oder setzen Grünspan an, Glas zerbricht, weil der Tisch darunter zerfällt und zusammenbricht. Steine fallen nach einem Erdbeben von der Decke und zerbrechen Tonkrüge, und der veränderte Druck nach einem Beben verbiegt sogar Metallstangen.

All diese Elemente erzeugen am Tisch ein Bild von einer verlassenen Anlage. Flechten Sie sie bei der Beschreibung der Örtlichkeiten ein. So wird den Spielern klar, dass die Anlage alt ist.

NEUE BEWOHNER

Nachdem eine Anlage verlassen wurde, kann sie auch vor den Helden wiederentdeckt worden sein. Es ist vor allem bei sehr alten Anlagen gut möglich, dass es eine oder mehrere Phasen des Bewohnens bzw. Nutzens der Anlage gegeben hat. Spielen Sie diese Phasen in ihrem Kopf genauso durch wie die erste Besiedelungsphase inklusive des Auszugs. Wichtig ist dabei, dass Sie den bestehenden Grundriss grundsätzlich beibehalten. Es kann aber durchaus sein, dass Teile der Anlage anders genutzt, erweitert oder verändert wurden. Dadurch ergeben sich Möglichkeiten zu überraschenden Brüchen. Diese sollten Sie aber auch wieder durch das Hinterlassen von Spuren auf die neue Bewohnergeneration plausibel werden lassen.

Ein Beispiel: Nehmen wir den oben erwähnten Tempel, den die Helden erforschen sollen. Die Wände sind mit sumurrischen Schriftzeichen verziert, ein Wandbild kündigt vom Ausbruch eines Vulkans, dessen markanter Kraterrand den Helden schon bei der Anreise auffiel. Eine Obsidianeinlagerung in der Nähe des Eingangs passt ebenso wie eine dicke Schicht vulkanischer Asche zu einer übereilten Flucht auf Grund der Naturkatastrophe. Die Spannung lässt sich erhöhen, wenn die Helden nun auf Fußspuren im Eingangsbereich stoßen, die auf Besucher schließen lassen, die die Anlage erst später entdeckt haben. Eine Spitzhacke, die nur ein wenig rostig ist, wird von den Helden gefunden. Sie liegt vor einer zertrümmerten Steinplatte. Zwei Kammern weiter finden die Helden dann ein Pergament. Es ist dreißig Jahre alt und deutet auf Grabräuber hin, die enttäuscht abgezogen sind, weil sie keine Schätze gefunden haben. Die Helden dürfen also noch hoffen, selbst etwas zu finden. Vielleicht steht an einer Wand aber auch eine mit Blut geschmierte Warnung, die vor dem Namenlosen warnt. Und tatsächlich finden sich verschiedene Fallen und ein mit mottenzerfressenen, purpurnen Lumpen bedeckter Altar genau dort, wo die Helden die Opferstelle für den Sumurrergott erwartet haben.





Mit Spuren Geschichten erzählen

Nutzen Sie die Gelegenheit, durch die Spuren in der Anlage eine Geschichte zu erzählen, wenn es sich für Ihr Abenteuer anbietet. Eine leere Anlage bekommt so mehr Facetten. Die verlassene Anlage selbst ist ja im Moment des Erscheinens der Helden nicht belebt. Neben konkurrierenden Expeditionen, Verfolgern und nicht intelligenten Bewohnern wie Wühlschraten und Höhlenspinnen sind Hinweise auf vergangene Zeiten eine weitere Möglichkeit für Sie, eine Geschichte zu erzählen und die Anlage zu mehr als einem Hindernisparcours zu machen.

Gedanken zur Lage von verlassenen Anlagen

Ein besonderes Problem bei verlassenen Anlagen stellt die Lage des Eingangs dar. Ein riesiges Loch auf dem Garethter Pferdemarkt wird nicht in einen vergessenen Tempel führen, und eine Höhle neben der Reichsstraße nach Punin wird keine Geheimnisse der alten Echsenmenschen offenbaren.

Eingänge in verlassene Anlagen liegen beispielsweise abseits der Wege tief in der Wildnis, wohin schon seit Jahrzehnten kein intelligentes Wesen mehr seinen Fuß gesetzt hat. Oftmals sind die

Eingänge von Pflanzen überwuchert oder eingestürzt. Mitunter führen auch nur noch ehemalige Abwasserkanäle oder schmale Belüftungsschächte in die eigentlichen Stollen und Höhlen. Ein alter Zauber könnte einen magischen Kerker verbergen, ein Tabu das Betreten eines Moha-Heiligtums seit Jahrtausenden verbieten. Bedenken Sie auch, dass die beschriebenen Einstiegsmöglichkeiten (fast) niemandem bekannt sind. Entweder fällt Ihre Gruppe rein zufällig in die Anlage oder sie sucht auf Grund einer alten Legende, eines lange übersehenen Dokumentes oder eines mysteriösen Informanten danach. In der Regel stellt die Suche nach einer verlassenen Anlagen bereits ein eigenes Abenteuer dar. Und die Hinweise, die die Helden im Laufe der Suche erhalten, sollten Ihnen auch in der Anlage weiterhelfen: Wenn seit einigen Tagen ein kleiner Junge auf einem nahegelegenen Bauerngehöft vermisst wird, sollten die Helden ihn in der Anlage finden – und sie könnten sie finden, indem sie den Spuren des Jungen nachgehen.

Das wichtigste bei einer verlassenen Anlage sind das Gefühl des Alters und das Ausnutzen der Spuren und jeder möglichen Form von Belebung. Eine verlassene Anlage ist kein Museum, in dem Sie den Spielern Geschichtsunterricht erteilen, sondern der Schauplatz eines spannenden Abenteuers.

Minen

Minen

Atmosphäre: in einigen Teilen geschäftiges Treiben der Bergleute bei der Arbeit, in anderen Teilen leer, dennoch dringt das Widerhallen der Spitzhackenschläge durch die Stollen.

Typische Elemente: Einfuhrschacht; lange, mit Holzbalken abgestützte Stollen; Erzadern; Versorgungsräume und -höhlen; verlassene Schächte; Loren und passenden Schienen; Belüftungsschächte; mitunter verschüttete Stellen oder Wassereinbrüche; eventuell Anschlüsse an Siedlungen oder natürliche Höhlensysteme

Beispiele aus Abenteuern: Im Wirtshaus zum schwarzen Keiler (Goldmine in den Nordmarken nahe dem Kosch-Gebirge); Staub und Sterne (verlassene Mindoritmine in der Gorischen Wüste); Meister der Dämonen (Endurium-Mine auf Maraskan); Über den Greifenpass (aufgegebene Koschbasaltmine); Die Einsiedlerin (Eisenerzmine im Eisenwald); Rückkehr des Kaisers (Silbermine in den Ausläufern der nördlichen Trollzackern).

»Geehrter Herr Ratzwinger,

Euch sei versichert, dass Ihr Euch keine Sorgen über die Arbeiten in der Silbermine zu machen braucht. Vorarbeiterin Gibelbart versicherte mir eindringlich, dass auch die jüngsten Unfälle und die damit verbundene Erhöhung der Zahl an Todesopfern auf mittlerweile dreiundzwanzig nicht zu einem Einbruch der Förderkapazität führen werden. Trotz aller Rückschläge wurde der Einfahrtsschacht im letzten Jahr um stolze fünfzehneinhalb Schritt erweitert, außerdem wurde der Ferdoker Stollen mit dem Ingrimmsstollen verbunden. Dadurch sparen sich die Hunte einen Umweg von gut 200 Schritt,

so dass das kostbare Silber schneller abtransportiert werden kann. Natürlich habe ich mich nicht von den Worten der guten Frau Gibelbart beirren lassen und habe mich auch persönlich in dem Stollen umgesehen.

Die Bergleute arbeiten gut und sind stolz auf das Erreichte, so dass es Ingrimms eine wahre Freude sein muss. Die angelieferten Gwen Petryl-Steine zur Beleuchtung der Gänge haben sich als wahrer Segen erwiesen, verbessern sie die Beleuchtung in der Anlage doch merkbar. Besonders beeindruckend waren die Abbaustollen in der dritten Ebene, wo das Silber im Schein der Öllampe funkelte wie die Sterne am nächtlichen Himmelszelt, dem Gott Phex zum Gefallen ...«

—Prospektor Grunhold Wanzinger über die Silbermine Phexleuchten, gelegen im östlichen Kosch

Wenn man den Beschreibungen Meister Wanzingers glauben möchte, müssen Minenarbeiter zwar hart arbeiten, besonders gefährlich oder abenteuerlich erscheint ein Besuch in einer Mine allerdings nicht zu sein. Im Idealfall sollte so ein Besuch auch nicht gefährlich sein. Bergleute sind keine Abenteurer: Sie wollen sich und ihre Familien ernähren, nicht aber täglich ihr Leben riskieren, und sie möchten unter Tage auch nur Erze abbauen. Doch wer Stollen in den Berg schlägt, kann nie genau wissen, worauf seine Spitzhacke beim nächsten Schlag stoßen wird.

Beständige Kälte, Wassereinbrüche, brechende Stützpfeiler, einstürzende Gänge, verschüttete Belüftungsschächte, Wühlschrate und so manch verfluchte Höhle, die besser für immer unentdeckt geblieben wäre, erschweren das Arbeiten und Überleben in einer Mine und machen sie auch ohne installierte Fallen und abgestellte Wachmonster zu einem gefährlichen und abenteuerlichen Ort.





SINN UND ZWECK VON MINEN

Minen dienen vor allem der Gewinnung von Rohstoffen. Sie sind zweckmäßig errichtet worden, ihr 'Grundriss' orientiert sich fast ausschließlich am Verlauf der Erzadern. Zudem gehören Minen (neben zwergischen oder grolmischen Wohnsiedlungen) zu den belebtesten unterirdischen Anlagen. Fast in jeder Mine wird durchgehend gearbeitet, wenn auch nicht in allen Stollen zugleich.

Dementsprechend eignen sich höchstens verlassene Minen als Schatzversteck oder Kerker für magisch gebannte Kreaturen. Noch genutzte Minen können in Abenteuern Transferpassagen sein, wenn sie nicht auf Grund der Suche nach einem Bergmann, eines Erzes oder Edelsteins im Mittelpunkt stehen oder zentrales Spielelement bei der Rettung Verschütteter sind. Und natürlich gibt es auch in noch betriebenen Minen Dutzende, vielleicht gar Hunderte Meilen leere und nicht mehr genutzte, weil ertraglose Stollen. Immerhin schürfen die Erzzwerge an einzelnen Stellen seit Tausenden Jahren in noch immer ertragreichen Minen.

DIE TYPISCHE GESTALT EINER MI NE

Eine Minenanlage beginnt nicht erst, wenn man den Berg betritt. Bereits außerhalb des Einfahrtsschachtes passiert man in der Regel Baracken für die Arbeiter, Lager für Nahrungsmittel und Werkzeuge, Öfen zur Verhüttung, damit nur das edle Metall abtransportiert werden muss, eine mitunter imposante Abraumhalde sowie Schmieden und Werkstätten, um benötigte Werkzeuge und Loren (auch Hunte genannt) zu fertigen. Dazu gibt es oft noch ein wetterfestes Haus, in dem der oder die Vorarbeiter den Ausbau der Mine planen und den Arbeitsablauf organisieren.

Das zentrale Element der eigentlichen Mine ist der Einfahrtstollen, der von der Außenwelt in den Berg führt, durch den die Bergleute in den Berg ein- und ausfahren und der, oft mit Schienen versehen, dem Abtransport der Erze durch Loren dient. Größere Minenanlagen verfügen sogar über einen zweiten oder gar dritten Einfahrtstollen, um den Abtransport der Erze reibungsloser vonstatten gehen zu lassen.

Eine wichtige Ausnahme bilden die Zwerge, die in ihren riesigen Anlagen, die aus jahrtausendealten Stollen bestehen, sämtliche üblicherweise oberirdischen Bauwerke in die Höhlen integriert haben.

Vom Einfahrtstollen, der meist diagonal in die Tiefe führt, ziehen sich mehrere Stollen waagrecht in den Berg. Früher dienten diese Stollen dem Erzabbau, später werden sie als Verbindungsgänge zu verzweigten Abbaustollen, kleineren Lagern oder gar ausgebauten Höhlen zur Wartung der Loren oder Versorgung der Arbeiter genutzt.

Der Grundriss der Mine folgt meist den Erzadern, welche wenn möglich von unten nach oben abgebaut werden. Während sich die Bergleute dabei mit ihren Spitzhacken emporarbeiten und Steigbalken (mit großen Nägeln versehene Holzplanken) nutzen, um in die Höhe zu gelangen, schlagen dahinter Arbeiter das Erz aus den herausgebrochenen Gesteinsklumpen. Das wertlose Gestein wird zum Verfüllen der Schächte benutzt, die mit der Zeit immer höher hinauf führen. Das kostbare Erz landet derweil in den Loren oder wird mit Schleppsäcken aus dem Berg gezogen. Dementsprechend wird die Schienenführung für die Hunte geplant.

Um größere Höhenunterschiede zu überbrücken, werden entweder mehr oder weniger steile Rampen angelegt (zur Einfahrt der Bergleute sind in manchen Minen richtige Rutschen errich-





tet worden) oder selten einmal von Maultieren oder gar Arbeitern angetriebene Fahrstühle und Kräne benutzt.

Fallen, Kerker oder magische Barrikaden wird man beim Ausbau von Minen in aller Regel nicht brauchen, es sei denn, man sieht sich ernsthaft bedroht. Ansonsten stolpert allzu leicht ein müder Kumpel in die selbstgegrabene Grube.

MINEN DER MITTELREICHER, SVELLTÄLER, BORPLÄNDER, HORASIER UND MARASKAPER

Die Menschen in Mittel- und Nordaventurien errichten meist klassische Minen, wie sie oben beschrieben sind. Gänge werden regelmäßig durch Holzbalken abgestützt, der Aufbau folgt so direkt wie möglich den Erzadern.

DIE ZWERGENMINE

Die Angroschim haben die Bergwerkskunst zu einer Perfektion getrieben, die aventurienweit ihresgleichen sucht. Zwergische Schmiede fertigen den härtesten Stahl für das beste Werkzeug, zwergische Bergleute sind zäh, ausdauernd, kräftig – und sie sehen es als von Angrosch aufgetragene Pflicht, die Schätze unter den Bergen zu sichern. Dementsprechend hingebungsvoll gehen sie ihrer Arbeit nach, schlagen Brocken um Brocken aus der Erde und errichten gigantische Anlagen. Kein Volk Aventuriens gräbt sich tiefer in den Fels und kein anderes Volk nutzt so geschickt sein Wissen um mechanische Phänomene. Nur bei den Zwergen kann man hydraulische Wasserpumpen und dampfdruckgetriebene Fahrstühle bewundern, die über zwanzig Ebenen miteinander verbinden.

Zwergische Minen gehen im Laufe der Jahre fließend in zwergische Siedlungen über. Oftmals werden ausgebeutete Erzadern zu stattlichen Wohnhöhlen ausgebaut, während die Bergleute des kleinen Volkes andernorts einer neu entdeckten Ader folgen. Da sich die Angroschim der Gefahr durch Drachen, Wühlscrates und unheilige Kreaturen aus der Tiefe durchaus bewusst sind, errichten sie als einziges bergbauendes Volk regelmäßig Verteidigungsstellungen, komplexe Fallen und Waffenlager in ihren Minenanlagen.

MINEN IN THORWAL

Der Aufbau thorwalscher Minen orientiert sich stark an denen im Mittelreich, allerdings wirken die Anlagen der Thorwaler grober. Die Stollen sind auf Grund der beträchtlichen Körpergröße vieler Nordleute höher und werden meist durch harten Stein geschlagen. Auf Stützbalkenkonstruktionen wird dann – wo immer möglich – verzichtet, auch Hunte und Loren werden nicht eingesetzt.

Was den Minen an Raffinesse fehlt, müssen die Bergleute durch Kraft ersetzen – ein Einsatz, der bei diesem Seefahrervolk aber nur selten gewürdigt wird. Wer in den Bergen arbeitet, lebt weit entfernt von Swafnirs Atem.

MINEN DES KALIFATS UND DER TULAMIDEN

Im Südosten Aventuriens ist der Bergbau weniger verbreitet, dafür finden sich dort recht viele Granitbrüche. Die wenigen Bergwerke der Region unterscheiden sich unter Tage kaum von denen Mittelaventuriens, dafür sind aber die Außenareale und die Arbeitsrhythmen auf das wärmere Klima abgestimmt. Die weißgetünchten Häuser drängen sich wo immer möglich in den Schatten der Berge oder notfalls des künstlich aufgeschütteten

Abraumhügels, und statt in Baracken wohnen die Arbeiter in kleinen Zeltstädten. Die Arbeitsphasen am Vor- und Nachmittag sind durch eine lange Mittagspause unterbrochen, dafür wird mit der Arbeit bereits in den frühesten Morgenstunden begonnen und sie wird erst beendet, wenn die Sonne den Horizont berührt.

Die in den Tulamidenlanden weit verbreitete Sklaverei und Armut führt noch zu einem anderen Phänomen: Weil genügend billige Arbeitskräfte verfügbar sind, baut man an den Ausläufern des Raschtulswall häufig noch Bodenschätze im Tagebau ab.

BESSER ALS ERWARTET – DIE MINEN DER ORKS

Der Gravesch anbetende Stamm der Korogai hat die besten orkischen Schmiede und Erzgräber hervorgebracht. Korogai graben für Orks überraschend gute Minen, die alles in allem denen im Mittelreich stark ähneln. Die Sicherheitsmaßnahmen sind weniger ausgefeilt, Loren kommen selten zum Einsatz und das Los vieler nichtorkischer Sklaven ist nicht beneidenswert, aber Sklaven sind wertvoll, und ein eingestürzter Stollen liefert kein Erz für die qualitativ hochwertigen Waffen der Korogai.

Ganz anders sieht es mit den wenigen Bergwerken anderer Orkstämme aus: Wenn man die Minen in Thorwal schon grob nennt, muss man die Anlagen dieser Orkstämme als primitiv bezeichnen. Schon vor der Anlage deutet außer einem einzelnen Hochofen, einer kleinen Schmiede und einer recht gut zugänglichen Höhle nichts auf die Existenz einer Mine hin: Meist wird ein breiter, tiefer Gang in die Erde geschlagen, von dem enge Stollen abgehen, die sich möglichst eng an den Verlauf der Erzadern halten und ohne Sinn für Abraumnutzung oder günstigen Erztransport in das Gestein geschlagen werden. Stützbalken oder gar Loren kommen nicht zum Einsatz, scharfkantige Schlagstellen werden nicht geglättet. Orkische Minenanlagen entpuppen sich daher oft als tödliche Fallen für die eingesetzten Bergleute, denen in der orkischen Gesellschaft aber ohnehin niemand nachtrauert.

MINEN EXOTISCHER VÖLKER

Neben den recht verbreiteten Minen, wie sie oben beschrieben wurden, gibt es noch einige untypische Minenarten, die wir hier kurz vorstellen:

Die Waldmenschen legen zwar keine unterirdischen Stollen an, in ihrem Siedlungsgebiet finden sich aber an manchen Stellen gut versteckte Edelsteingruben, wo Smaragde und Diamanten abgebaut werden.

Nur Scheußliches erzählt man sich über die Eisen- und Enduriminen in den Schwarzen Landen, wo Dämonen, Verfluchte und Untote gemeinsam mit der versklavten Bevölkerung ohne Unterlass Schätze aus Sumus Leib reißen. Von vielköpfigen Aufsehern, die die Verängstigten mit neunschwänzigen Peitschen antreiben, ist die Rede, genauso wie von zugigen Baracken, in denen schwächliche Menschen dahinvegetieren, bis sie in blutigen Ritualen geopfert werden, damit ihre grausamen Herren neue Arbeitskräfte aus der Sphäre der Dämonen gewinnen.

Noch lebensfeindlicher für Menschen sind die Bedingungen in den untermeerischen Minen der Nachtalben, die bis tief unter den Meeresgrund vorstoßen, um Metalle zur Herstellung ihrer mörderischen Waffen, Rüstungen und für andere Zwecke im Dienste ihrer Herrin Pardona zu gewinnen.





DIE KONSTRUKTION EINER MI NE

Wie macht man nun aus einer logisch und nachvollziehbar angelegten Mine den Schauplatz eines spannenden Abenteuers? Entwickeln Sie Ihre Minenanlage am besten vom zentralen Einfahrtsschacht nach außen – so wie es auch Bergleute in Aventurin tun würden. Dadurch erreichen Sie eine innerweltlich plausible Anlage. Beachten Sie aber auch, welchen Zweck die Mine in ihrem Abenteuer erfüllen soll.

In einer Mine dürfen die Spieler Adern von wertvollen Bodenschätzen erwarten, viele Arbeiter mit Werkzeugen, um die Bodenschätze aus der Erde zu schürfen, Luftschächte, große Mengen Trinkwasser, Ruhemöglichkeiten und viele Vorräte für die Arbeiter (denn selbst Sklaven müssen atmen, trinken, schlafen und essen). Außerhalb der Mine kann man gute Wege zum Antransport von Nahrungsmitteln und eventuell weiteren Sklaven erwarten, außerdem größere Halden oder Schuttgruben, in denen ausgeschachtetes Gestein oder Erde von den Grabungen liegt. Eine seit mehreren Jahren oder gar Jahrzehnten bearbeitete Mine wird man von außen sehr häufig an den nur von kümmerlichen Büschen und gelblichen Gräsern bewachsenen, öden Hügeln erkennen. Die oberirdischen Gewässer können durch Abbauprodukte verschmutzt sein und übel riechen. Es kommt auch vor, dass durch die Ausschachtungen unter Tage der Grundwasserspiegel gefallen ist, so dass mitten in einer ansonsten fruchtbaren Gegend in der gemäßigten Zone Aventuriens plötzlich eine steppen- oder gar wüstenartige Einöde entstanden ist, in der keine größeren Tiere als Insekten leben und wo der Wind um die grauen Halden pfeift. Auch kann es zu Absenkungen des Bodens kommen. Das betrifft die Helden vor allem dann, wenn ihr eigener Karren oder Wagen mit wertvollen Besitztümern oder verwundeten Kameraden in ein Loch im Boden rutscht, das sich plötzlich aufgetan hat.

Um derartig große Mengen von Erde und Gestein bewegen zu können, gibt es in vielen Minen Loren oder Hunte – solche Förderwagen auf Rädern sind extrem nützlich, wenn man täglich tonnenweise Gestein bewegt. Der gegebenenfalls nötige Aufwand, Schienen zu legen, macht sich rasch bezahlt.

Keine Mine kann komplett abgelegen sein – schließlich schürft man hier etwas Wertvolles, das man (von den geheimnisumwobenen und berüchtigten Theriak-Minen in Gloranas Eisreich im kalten Norden einmal abgesehen – siehe dazu das Abenteuer **Winternacht**) verkaufen oder eintauschen möchte. Oder man möchte es weiterverarbeiten (zum Beispiel Metalle zu Werkzeugen und Waffen) und die weiterverarbeiteten Produkte verkaufen. Die Wasserversorgung und Abwasserentsorgung kann sich bei Minen manchmal ungeplant verbessern, sobald es einen Wassereinbruch gibt: Selbstverständlich ist es notwendig, das Wasser abzuleiten – und zwar möglichst nach unten in nicht mehr benötigte Stollen (denn diesen Weg nimmt es ja ohne weiteren Aufwand). Durch vorübergehendes Verschließen einiger Stollen und wenige zusätzliche Ausschachtungen kann man dieses abfließende Wasser nun auch gleich als Abwasser benutzen. Da die Zwerge schon seit Jahrtausenden Bodenschätze aus der Erde schürfen, haben sich ihre Wohnstätten und auch ihre sanitären Einrichtungen oft Dutzende von Malen verschoben. Im günstigsten Fall kann man solch einem wasserabführenden Stollen sogar weiter oben Trinkwasser entnehmen – wenn dieses nicht noch weiter oben durch giftigen Staub, der beim Bergbau entsteht, verschmutzt und ungenießbar geworden ist. Vor allem

Zwerge haben oft raffinierte Systeme von hand- oder tierbetriebenen Pumpen, mit denen sie in wenigen Wochen meilenlange Stollen freipumpen und wieder nutzbar machen können, während sie das nachfließende Wasser in inzwischen erschöpfte Gänge, die keine weiteren Schätze mehr versprechen, leiten. Nicht ohne Grund nennen die Angehörigen des kleinen Volkes derartige Verfahren stolz Wasserkunst.

Minen haben also innen wie außen eine gewisse Infrastruktur, von den ausgeklügelten Schachtsystemen alter Zwergenminen bis zu den simplen Leitern aus Baumstämmen, mit denen Goblins höhergelegene Abschnitte erreichen. Selbst der geizigste und habgierigste Tasfarel-Paktierer sieht Sklaven wenigstens als ein Werkzeug, das bei richtiger Behandlung länger hält und mehr Bodenschätze zutage fördert – sadistische Minenbetreiber schaden ihrem eigenen Geschäft. Daher hat auch eine von Sklaven bearbeitete Mine Nahrungsvorräte und Schlafräume, Feuerstellen, Luftschächte, Frischwasser und Aborte. Womöglich kümmert sich der Herr der Mine weniger darum, ob seine Aufseher und seine Sklaven der Gestank der Abwässer stört – aber zu viele Abgase sorgen für Feuergefahr. Außerdem schaden Giftgase den Sklaven, und Sklaven kosten Geld (und kranke Sklaven schürfen schlecht). Es sollte auch rollenspielerisch kein Problem bereiten, einen abstoßenden Sklavenhalter darzustellen, der seinem sadistischen Oberaufseher ruhig und gelassen die Vorzüge einer rationalen Sklavenhaltung und -ausbeutung darlegt: Die Helden werden ihn sogar noch mehr hassen als den kranken Sadisten, der intelligente Wesen zu seinem Vergnügen totpeitscht (ein solcher kann sich ja immer noch unter den Aufsehern des Sklavenhalters befinden).

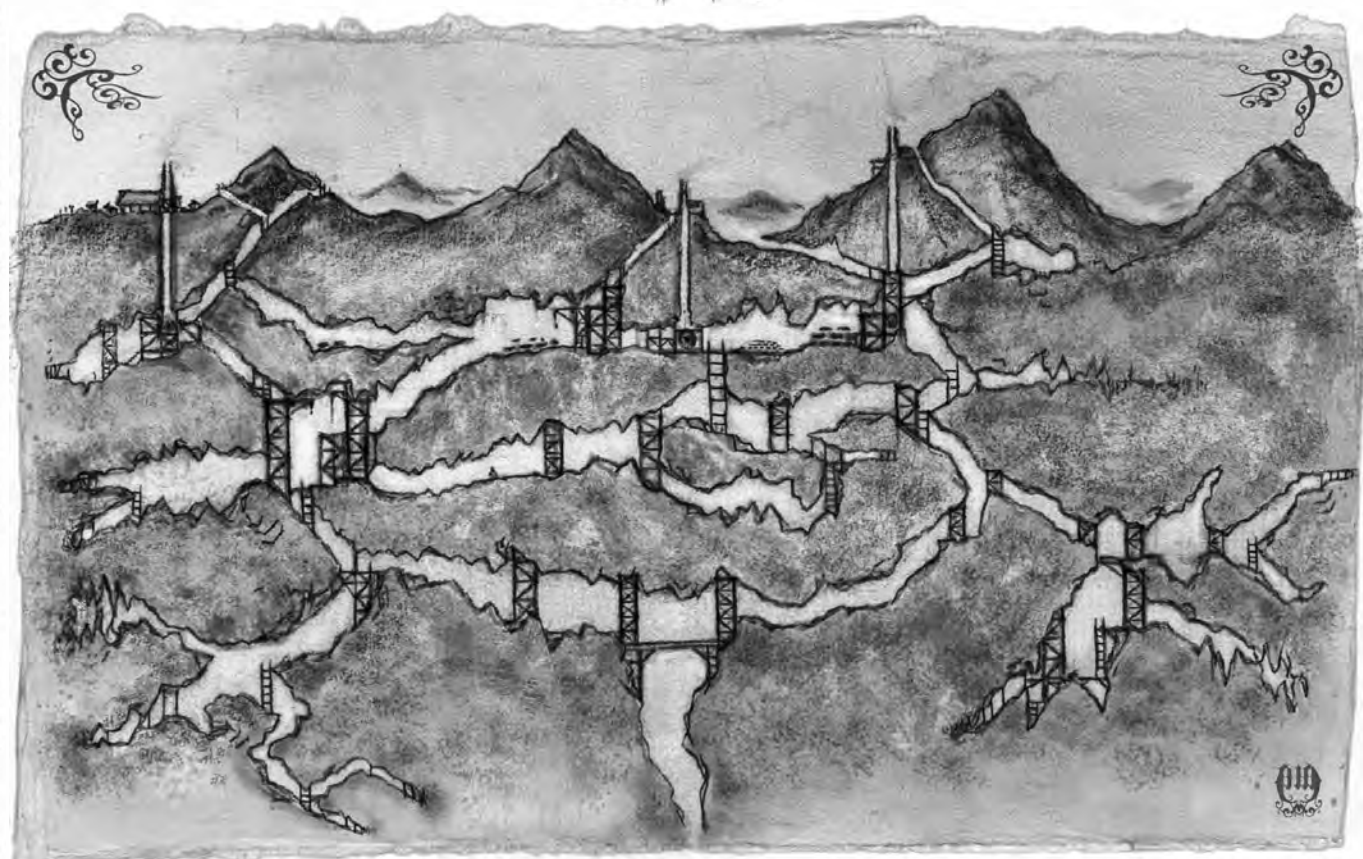
LEBEN

Atemluft, Trinkwasser und Nahrung werden für das Überleben der Bewohner einer unterirdischen Anlage genügen. Doch wenn es sich nicht um Sklaven handelt, werden sie mehr vom Leben erwarten als täglich harte Arbeit, wenig Nahrung und einen frühen Tod. Wenn die Arbeiter freiwillig in der Mine schürfen oder auch eine unterirdische Anlage bewohnen, wird es dort mehr als nur das zum Leben Unverzichtbare geben. Eine solche Anlage wird Schreine zum Beten (außer bei Grolmen), Privaträume für das intime Zusammensein (außer bei Goblins) und Gemeinschaftsräume für Spiele und geselliges Beisammensein haben: Selbst die fleißigsten Erzzwerge unterhalten sich nicht in jedem wachen Augenblick über ihre Arbeit.

Unterirdisch spielen lassen sich zum Beispiel Pfeilwurfspiele. An freien Tagen veranstalten die Bergleute vielleicht Kletterwettkämpfe. Für größere religiöse Feiern sind vielleicht sogar größere Räume für spezielle Sportarten vorgesehen, die dem Imman-Spiel ähneln, nur dass man hier mit dem elastischen Korkball auch über die nahen Wände oder die Decke raffinierte Pässe schlagen kann, die freilich auch das Publikum in Gefahr bringen können. Weniger zartbesaitete Völker lassen auch aufässige Sklaven gegen wilde Tiere oder gegeneinander um ihr Leben kämpfen (der überlebende Sklave darf zurück zu seiner Arbeit, falls er nicht zu schwer verletzt ist).

Wegen der engen Anbindung gerade von Minen an die Außenwelt gibt es gewöhnlich auch regelmäßige Botendienste, um Briefe an Verwandte und Freunde, aber vor allem an Geschäftspartner zu verschicken. Da sich viele unterirdische Anlagen





nicht dauerhaft selbst mit Nahrungsmitteln versorgen können, halten sie regelmäßigen Kontakt mit den Händlern, denen sie ihre Versorgung anvertraut haben, um schon im Voraus über eventuelle Verzögerungen informiert zu sein – ein ungeplanter Lieferausfall könnte eine Hungersnot mit katastrophalen Folgen nach sich ziehen.

Viele Völker und Kulturen kennen auch einen regelmäßig alle fünf bis zwölf Tage wiederkehrenden freien Tag, an dem man sich ausruhen kann. Wenn die Minenarbeiter frei, also keine Sklaven sind, gilt ein solcher Feiertag auch für sie. Eine Kleinfamilie von Minenarbeitern verlebt diesen Tag vermutlich gern an der frischen Luft. Und wo Neuankömmlinge von außerhalb der Anlage nur öde Schutthalden, gelbe Gewächse und ungenießbare Tümpel sehen, schwadronieren die Familien, die gerade von unter Tage kommen, begeistert von der herrlichen Idylle, dem glitzernden Bachlauf und dem frischen Grün – eine schöne Gelegenheit, die Helden mit den Bewohnern einer unterirdischen Anlage in Kontakt zu bringen, wo sie als Wächter, Rattenjäger, Nahrungsmittelbewacher oder zum Lösen noch ungewöhnlicherer Aufgaben angeheuert haben.

RETTUNG AUS EINEM VERSCHÜTTETEN SCHACHT

Wenn es darum geht, Bergleute aus einem verschütteten Schacht zu retten, sollten Sie ein Materiallager einrichten, alternative Wege einplanen und – falls die Helden die Verschütteten ausgraben sollen – auch an Orte für den Abraum denken. Falls die Rettung von einem bestimmten Werkzeug abhängt, können Sie es weit weg von der Einsturzstelle platzieren, damit die Helden gezwungen sind, die Mine unter Zeitdruck zu erkunden. Geht es ihnen vielmehr darum, dass die Helden einen alternativen Weg suchen, lassen Sie eine Minenarbeiterin, die sich rechtzeitig in Sicherheit bringen konnte, mit der Information auf die Grup-

pe stoßen, dass sich die Verschütteten hoffentlich in das nahe gelegenen Werkzeuglager retten konnten.

Wollen Sie lieber Ihre Gruppe verschütten bzw. den Rückweg durch einen Einsturz abschneiden, sollten Sie darauf achten, dass die Helden eine Möglichkeit zur selbständigen Rettung haben. Existiert ein Belüftungsschacht? Ist das Lager für das Werkzeug erreichbar? Gibt es einen anderen Fluchtweg? Wenn Sie all dies im Voraus bedenken, bleiben die Helden handlungsfähig.

REISE DURCH DIE MINE

Falls Sie die Minen benutzen möchten, um die Helden durch einen Berg zu führen, brauchen Sie neben dem Einfahrtsschacht mindestens einen zweiten Ein- bzw. Ausgang. Dies könnte ein natürliches Höhlenlabyrinth, eine zwergische Siedlung oder schlicht ein Belüftungsschacht sein. Das größte Problem dabei stellt die Orientierung in der Anlage und das behutsame Führen der Gruppe in Richtung Ausgang dar. Eine ordentlich ausgebaute Mine kann sich leicht über mehrere Ebenen erstrecken und aus über einhundert Gängen bestehen. Eine Heldengruppe kann sich in einer solchen Anlage also leicht verlaufen und entkräftet verdursten oder verhungern, bevor sie einen Ausgang gefunden hat.

GEDANKEN ZUR LAGE VON MINEN

Sieht man einmal von den Lowanger Minen im Finsterkamm ab, die vor den Ork-Besatzern versteckt worden sind, befinden sich Minen so gut wie immer an möglichst gut zugänglichen Orten. Zwar muss eine Mine noch immer bei einer Erzader erbaut werden, wenn machbar bemühen sich die Verantwortlichen aber um eine ordentliche Infrastruktur in Form von Karrenwe-





gen oder Straßen. Nicht selten sind in der Nähe abgelegener Minen ganze Ortschaften entstanden, deren Bewohner sich um die Nutzbarmachung der Umgegend bemüht haben.

BERGBAU IN AVENTURIEN

TAGEBAU UND TIEFBAU

Beim planmäßigen Abbau von Bodenschätzen unterscheidet man zwischen dem *Tagebau* und dem *Tiefbau*. Beim Tagebau erfolgt der Abbau ohne das Ausheben von unterirdischen Schächten oder Stollen. Er eignet sich vor allem für Bodenschätze, die vergleichsweise nah unter der Erdoberfläche zu finden sind und in großer Menge abgebaut werden. Dazu gehören Torf, Kies, Sand und einfaches Baugestein.

Ein typisches Beispiel für den Tagebau ist der Steinbruch. Für gewöhnlich findet dieser in einer Grube statt, er kann aber auch dem Horizont folgend in einen Berg hinein getrieben werden. Während bei Torf und Kies bloße Muskelkraft ausreicht, benötigt man für den Abbau von Gesteinen zusätzliche Handwerkskunst und geeignete Werkzeuge.

Im Tiefbau geht es unter die Erdoberfläche. Tunnel, Stollen und Schächte baut man durch die Erde oder Felsgestein, um Bodenschätze zu gewinnen, die nicht direkt von der Oberfläche aus erreicht werden können. Das Abbauprozess richtet sich nicht nur danach, wie die Lagerstätte im Boden gelagert ist. Die Beschaffenheit des Nebengesteins ist dabei ebenso entscheidend wie die Konsistenz des jeweiligen Rohstoffes.

Sowohl der Tage- als auch der Tiefbau verändern und schädigen der Umgebung. Ein Problem, das im Gebirge weniger auffällt als in flacheren Landstrichen, ist das Lagern des Abraums. Gemeint ist damit das im Abbau gewonnene Material, das zwar keine Rohstoffe enthält, aber dennoch abgetragen werden muss, um an die Bodenschätze zu gelangen, das 'taube Gestein'.

Meist entstehen durch die Aufschüttung des Abraums große Halden. Von den Bergleuten Abraumhalden genannt, bestehen diese aus dem abgetragenen, wertlosen Material, das beim Abbau der Rohstoffe entsteht. Zu den weiteren Schäden, die meist jedoch nur bemerkt werden, wenn umliegende Dörfer oder einzelne Häuser betroffen sind, zählen vor allem Senkungen. Das Absinken des Bodens kann Häuser in eine Schiefelage bringen und sie sogar einstürzen lassen. Ebenfalls zu einem Problem kann eine Absenkung des Grundwassers werden, wenn es zu Einbrüchen in Stollen tief unter der Erde kommt. Als Folge führen Flüsse weniger Wasser oder trocknen gar aus.

ABBAUMETHODEN

»Ihr arbeitet nur mit Hammer und Spitzhacke? Bei Angroschs Bart, kennt ihr Menschen euch denn gar nicht mit dem Gestein aus? Man sollte doch meinen, dass ihr zumindest etwas Ahnung habt. Nun denn, schaut einmal her. Seht Ihr diese helle Linie? Schlagt einfach hier, hier, hier und dort einen Keil in den Stein und schon seid Ihr fertig. Natürlich solltet Ihr dafür zuverlässiges Werkzeug nehmen – und das ist am besten aus Zwergenstahl!«

—Anschamosch Sohn des Agamax zu einem menschlichen Bergmann, neuzeitlich

Eine der einfachsten Methoden, Steine abzubauen, ist das *Spalten*. Mit langen Hebelstangen wird der natürliche Aufbau des

Gesteins ausgenutzt, indem die Hebelstangen in die vorhandenen Klüfte gestoßen werden. Das eigentliche Lösen des Gesteins erfolgt über die Hebelwirkung, die den Stein schließlich herausbricht. Als Klüfte bezeichnen die Bergleute jene feinen Trennflächen im Gestein, die durch Bewegungen der tieferen Erdschichten entstanden sind. Eine Kluft kann weniger als ein Finger oder mehrere Schritte messen.

Ein anderer Weg, Steine zu spalten, der vor allem unter Tage angesichts des beengten Platzes oft besser ist, ist der Einsatz von Handwerkzeugen. Mit ihrer Hilfe werden dreieckförmige Schlitzlöcher in die gewünschte Spaltungsrichtung des Gesteins geschlagen werden. In die Schlitzlöcher treiben Bergleute dann eiserne Keile, bis sich das gewünschte Gestein löst. Bei kleineren Gesteinsvorkommen oder Gesteinsbrocken kommt die Spitzhacke zum Einsatz, ein der Spitzhacke ähnliches Werkzeug. Besonders edle Exemplare der Spitzhacke sind aus Zwergenstahl, der selbst das härteste Gestein bezwingen soll.

Wichtig bei Abbau eines jedes Gesteins ist dessen Lager. Die Ingerimm-Geweihtenschaft kennt das Geheimnis, unter welchen Bedingungen Minerale waagrecht zur Erdoberfläche liegen. Findige Bergleute nutzen dieses Wissen inzwischen beim Spalten des Gesteins, da sich Gestein einfacher spalten lässt, wenn man mit dem Lager arbeitet. Ein Vorteil neben der Kraftersparnis ist das saubere Spalten des Gesteins, da die Steinoberflächen glatter sind, als wenn man gegen das Lager herausbricht. Für das Spalten unerlässlich ist das Wissen um die Beschaffenheit des Gesteins: Je härter das Gestein, desto weiter können die Schlitzlöcher für die Keile auseinander liegen. Bei weichem Gestein hingegen müssen viele Schlitzlöcher dicht aneinander liegen, damit der Bruch sauber verläuft.

Älter, aber nicht weniger effektiv ist die als *Feuersetzen* bekannte Abbautechnik. Sie kommt vor allem beim Abbau von Erzen zum Einsatz. Dazu werden große Mengen Holz in die bereits geschaffenen Stollen gebracht, dort zu Stapeln aufgeschichtet und angezündet. Die durch das Feuer entstehende Hitze führt im Gestein zu Spannungsrissen, die einen schnelleren Abbau möglich machen. Wenn möglich, schütten Bergleute über das erhitzte Gestein noch kaltes Wasser, wodurch sich die Risse vergrößern. Größere oder besonders ertragreiche Bergwerke besitzen dazu eigens angefertigte Kanäle und Rillen von bis zu einer Spannweite, die das Wasser in Auffangbecken leiten. In die vergrößerten Risse werden Holzkeile getrieben und zusätzlich mit Wasser übergossen. Durch das aufgelegte Wasser 'sprengen' diese förmlich das Gestein oder erleichtern den Abbau zumindest erheblich.

Eine nicht zu unterschätzende Gefahr des Feuersetzens ist der Qualm, der durch das Feuer entsteht. Wenn es nicht genügend Frischluft durch geeignete Schächte gibt, ist die Gesundheit der Bergleute ernsthaft bedroht. Nicht wenige Arbeiter sind in den engen Stollen, die sich schnell mit dem dichten Rauch füllen, schon in Borons Hallen eingekehrt.

ZWERGENGOLD UND ZWERGENTKOHLE – DIE SCHATZE VON ANGROSCHS KINDERN

»Von den Zwergenvölkern wissen wir, dass nur sie in der Lage sind, spezielle Schätze aus Sumus Leib zu fördern. Namentlich sind dies das Zwergengold, das Zwergensilber, das Mondsilber und die Zwergentkohle. All unsere Anstrengungen, eigene Fundstellen derselben ausfindig zu machen, blieben trotz größter Anstrengungen ohne





ZWERGISCHE BERGBAUKUNST

Der sprichwörtliche zwergische Erfindergeist lässt die Zwerge in Tiefen vordringen, die keine menschliche oder orkische Mine je erreichen wird. Dabei verlassen sich die Zwerge nicht nur auf ihre jahrtausendelange Erfahrung, sondern auch auf mechanische Konstruktionen: In Grubenbahnen, gezogen von kleinen und gutmütigen Zwergeponys, transportieren die Zwerge die gewonnenen Gesteine oder den Schutt aus den Stollen. Fördersysteme und ausgefeilte Kräne fördern den Ertrag an das Tageslicht, während die Zwerge sich selbst und benötigtes Baumaterial mit Aufzügen unter die Erde schaffen. Für die Verkleinerung des Gesteins nutzen die Zwerge Hammerwerke, die jedoch viel einfacher zu bedienen sind als die der Menschen. Für die nötige Frischluftzufuhr verlassen sich die Zwerge nicht allein auf ihre sorgsam platzierten Luftschächte, sondern setzen zudem noch Blasebälge ein.

All diese technischen Errungenschaften befinden sich ausschließlich in zwergischer Hand, doch bisweilen entwirft ein geschäftstüchtiger Baumeister gegen teures Geld eine einfache Maschine, die von den Menschen als Meisterleistung gepriesen wird.

Erfolg. So befindet sich der Handel mit den von uns so begehrten Gesteinen fest in den Händen der Zwerge. Da keine Aussicht besteht, eigene Vorkommen zu entdecken, empfehle ich, dass wir uns verstärken um ein gutes Handelsklima mit den Zwergen bemühen.»

—Calvino Mercatores, Erster Prospektor des Horasreichs, in einem Schreiben an den Comto Protector; neuzeitlich

Kein anderes Volk Aventuriens ist im Abbau von Bodenschätzen so bewandert wie die die Zwerge. In ihren Minen bauen sie Metalle und Erze ab, die kein menschliches Bergwerk zutage fördert. Denn nur die Kinder Angoschs kennen die entsprechenden Abbaugelände und nur sie können derart tief unter der Erde Abbau betreiben können.

Als einziges Volk bauen die Zwerge das magische Metall *Titanium* ab. Alle drei bekannten Fördergebiete befinden sich im Besitz uralter Zwergensippen. Bei Goldschmieden heiß begehrte ist das *Zwergengold*, von den Zwergen selbst *Angrak* genannt. Die seltenen Lagerstätten des Zwergengoldes befinden sich ebenfalls alle fest in zwergischer Hand. Die wenigen Minen liegen in den Goldfelsen, im Amboss und in den Beilunker Bergen. So sind die Zwerge auch die einzigen, die mit Zwergengold handeln, und daher auch der Name des Metalls, das etwas schwerer und wesentlich härter als normales Gold ist. Zwergengold weist eine tiefe, rotgoldene Färbung auf und erscheint immer wie frisch poliert. Menschliche wie zwergische Schmiede setzen es gerne in einer Legierung mit Eisen ein, dem es einen edlen Schimmer verleiht. Ein Skrupel reines Zwergengold kostet rund fünf Heller. Durch den zwergischen Aufschlag ist der Preis mitunter jedoch höher.

Nicht minder begehrte ist das *Toschkiril*, bei den Menschen als *Zwergensilber* bekannt. Als alleiniger Werkstoff ist es nicht zu gebrauchen. In einer Legierung mit Stahl und Eisen verleiht es beiden jedoch einen besonderen Glanz sowie eine vorzügliche

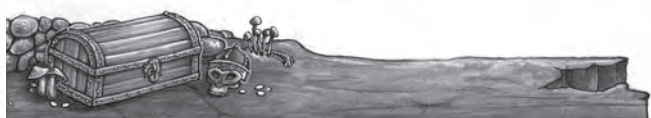
Korrosionsfestigkeit. Vom Gewicht gleicht Zwergensilber dem herkömmlichen Silber, nur sein besonderer Glanz lässt den Unterschied erkennen.

Ein weiteres Edelmetall, das fast nur die Zwerge abbauen, ist *Platin*, das bei den Menschen den Namen *Mondsilber* trägt. Mondsilber soll aus den gefallenen Tränen Madas entstanden sein. Schwerer als Gold, ist Mondsilber leicht an seinem silbrigfarbenen Glanz zu erkennen, der niemals verblasst.

Kein Metall, aber ein überaus begehrtes Erz ist die *Zwergenkohle*, ein tiefschwarzes und recht bröckliges Gestein, das vornehmlich am Südrand des Ambossgebirges und am Nordrand der Beilunker Berge gefunden wird. Abermals liegt das Handelsmonopol gänzlich in den Händen der Zwergenvölker. Von den Zwergen *Mongrabrosch* genannt, brennt die die Zwergenkohle nicht nur viel heißer, sondern auch gleichmäßiger als die Holzkohle der Menschen.

MAGIE UND GÖTTERWIRKEN IM BERGBAU

Trotz ihrer großen Verbreitung spielt die Magie beim Abbau von Bodenschätzen nur eine geringe Rolle. Lohnmagier, wie es sie im Lieblichen Feld gibt, haben einen entscheidenden Nachteil: Sie sind teuer. Der Abbau von Bodenschätzen ist ohnehin mit hohen Kosten verbunden, wenn die Bergleute keine Inhaftierten oder Sklaven sind. Daher kommt es beim Abbau von Bodenschätzen aller Arten hauptsächlich auf den Sachverstand und die Muskelkraft der Bergleute an. Eine spürbare Erleichterung verschaffen den Bergleuten technische Konstruktionen, die oft zwergischer Herkunft sind. Maschinen wie ein Hammerwerk zur Verkleinerung von Gestein kosten zwar beim Kauf ebenfalls





viele Dukaten, doch rechnet sich ihre Anschaffung wegen ihrer langen Laufzeit. Noch wichtiger als der hohe Preis von Lohnmagiern sind das Misstrauen und der Aberglaube der Bergleute. Ingerimm, der Gott der Schmiedekunst und des Bergbaus, steht Hesindos Zauberkunst zwar nicht ablehnend gegenüber, dennoch sehen Bergleute es in vielen Regionen als Frevel an, wenn mittels Zauberkraft Tunnel in Sumus Leib gezaubert oder Bodenschätze gewonnen werden. Besonders in konservativen und weniger dicht besiedelten Regionen wie Weiden legen die Bergleute großen Wert auf ihr ingerimmgefälliges Tun.

Im Lieblichen Feld und den Landen der Tulamiden kommt Magie dagegen ohne nennenswerte Vorbehalte im Bergbau zum Einsatz. Der Abbau der Bodenschätze liegt immer noch in den Händen der Bergleute, aber die Magie erleichtert ihnen ihre schweißtreibende Arbeit.

Magische Artefakte in den Händen von Bergleuten sind sehr selten. Hier ist es weniger die Furcht, Ingerimm mit magischen Hilfsmitteln zu erzürnen, als vielmehr der geringe Nutzen. Ein einzelner Bergmann mag mit einer ADAMANTIUM-belegten Spitzhacke leichter den Felsen zerschlagen, doch in der Masse der Bergarbeiter einer Mine hilft sein individueller Erfolg dem Abbau als Ganzes nur sehr bedingt weiter. Ebenso verhält es sich mit geweihten Reliquien. Etwas anderes hingegen ist die Vergabe von kirchlichen Ehrungen. Wer in den Augen einer Kirche Bedeutendes für die Ideale des Glaubens, den Kult oder seine Gläubigen geleistet hat, mag von der Kirche dafür ausgezeichnet werden.

An erster Stelle der Verehrung der menschlichen Bergarbeiter steht natürlich Ingerimm. Besonders im Mittelreich, in dem die Kirche durch die Zünfte über eine starke Stellung verfügt, macht die Ingerimm-Kirche von ihrem Recht, Auszeichnungen zu verleihen, Gebrauch. Aber auch in anderen Regionen werden an verdiente Bergleute Ehrungen übergeben. Eine besondere Form ist die Ernennung zum Akoluthen: Bergleute, die ein schweres Grubenunglück wie durch ein Wunder überlebt oder tagelang ohne Ermüdung ihre Spitzhacke in tiefen Stollen geschwungen haben, tragen den Beinamen ‚Wahrer der Glut‘ und eine verzierte Gürtelschnalle aus Messing.

MAGISCHE GESCHÖPFE

»Achorhobai, Weißer Wurm, der Du die Tage der bleichen Sonne beherrscht, mächtiger und weiser Diener Agrimoths, Herr der erzernten Tiefe, großer Alchimist; Dir befehle ich im Namen deines Herrn Widharacal-Agrimoth und bei Deiner Furcht vor der großen Schlange, bei der sieben und der Dreizehn, bei den blutroten Schatten von Guruk'Phaor und beim verfluchten Adamanten von Na'Phai ... «
—aus dem Ma'zakaroth Schamaschtu: Das Daimonomicon, Seite 69

Wo Muskelkraft ermüdet oder zwergische Konstruktionen an ihre Grenzen kommen, können magische Wesen eine Hilfe sein. Elementare und Dämonen gleichermaßen stehen ihren Beschwörern für Dienste zur Verfügung. Ob nun Elementare oder Dämonen die besseren Dienste beim Auffinden von Schätzen oder der Gewinnung von Bodenschätzen leisten, darüber streiten sich die Anhänger der verschiedenen magischen Ausrichtungen. Mehr zu den spielrelevanten Kräften und Diensten beschworener Wesen erfahren Sie in **WdZ 180ff.**; zu ihren Eigenschaften siehe **WdZ 231ff.**

Unstrittig ist, dass der Einsatz magischer oder mit Magie belebter Wesen mit einem hohen Aufwand an Kontrolle und Anstrengung verbunden ist. Daher kommen Wesen aus anderen Sphären nur sehr selten zum Einsatz. Je nach Kompetenz, Gildenzugehörigkeit und Weltanschauung liegt entweder der Einsatz von Elementaren oder Dämonen als Hilfe unter Tage am nächsten.

Elementargeistern stehen ihren Beschwörern für Dienste zuverlässig zur Verfügung. Ein Elementar des Erzes ist in der Lage, mittels *Kontrolle über ein Element* mühelos einen Tunnel durch festes Gestein zu treiben. Ebenso liegt es in seinen Fähigkeiten, durch *elementare Reinheit* die elementare Substanz eines Gesteins zu verändern. Herkömmliches Gold kann ein Erzdämon durchaus zu Zwergengold veredeln. Durch die Kraft der *elementaren Manifestation* ist ein Elementar in der Lage, eine gewisse Masse seines eigenen Elements in reiner Form zu erschaffen. Davon ausgenommen sind jedoch alle Materialien, die magischen, göttlichen oder dämonischen Einflüssen unterliegen. Ein Erzelementar kann demnach Edelsteine und Gold erschaffen, aber kein Endurium.

Aber nicht nur Erzelementare eignen sich als magische Hilfen im Bergbau. Feuerelementare erschaffen ein derart heißes Feuer, dass Felsen beim Feuermachen mehr als nur ein paar kleine Risse bekommen. Elementare der Luft vertreiben stickigen Qualm aus der Tiefe und sorgen dafür, dass selbst in die verwinkelsten Stollen stets genügend Frischluft gelangt. Wasserdämonen können bei einem unerwarteten Wassereinbruch die letzte Hilfe für die vom Ertrinken bedrohten Bergleute sein oder erhitztes Gestein mit einem kalten Wasserstrahl förmlich zersprengen.

Skrupellose Magier setzen für die Gewinnung von Bodenschätzen mit Vorliebe Dämonen aus der Gefolgschaft des Agrimoth ein. Der verdorbene Herr der vier Elemente Feuer, Luft, Erz und Humus ist der direkte Widersacher Ingerimms. In den Schwarzen Landen, vor allem in Yol-Ghurmak, wird Agrimoth als Herr des Erdbodens verehrt. So folgen ihm nicht nur Magier, sondern auch Bauern, Handwerker und finstere Druiden und Hexen.

Die meisten Diener sind gehörnt und sind somit stark genug, auch im Diesseits dem Zorn der Elemente zumindest für eine gewisse Zeit zu widerstehen. Zu den bekannteren Dienern Agrimoths gehört der Achorhobai. Der viergehörnte Dämon trieb in der Endurium-Mine in Maraskan während der Rückkehr Borbarads sein Unwesen. In jüngster Zeit häufen sich die Berichte, nach denen der Weiße Wurm auch in Transsylvanien zum Abbau und zur Verhüttung von Erzen eingesetzt wird. Dabei kriecht der Dämon mit seinem warzenübersäten Körper, der 15 Schritte misst, durch jedes Gestein. Seinen Weg bahnt er sich mit seinen messerscharfen Zahnreihen, vor denen sein kreisförmiges Maul nur so strotzt. Die Verdauungssäfte des Wurms lösen jedes Material auf, dass in den Schuld des Achorhobai wandert. Übrig bleiben nur die gewünschten Stoffe, die dann als faustgroße Kugeln ausgeschieden werden.

Erzdämonen verleihen Paktierern noch weitere Kräfte, die als Paktgeschenke bekannt sind. Neben der *dämonischen Hilfe* helfen den Paktierern vor allem spezielle Kräfte der *Herrschaft über Niedere (und Gehörnte) Dämonen*, die den einzelnen Erzdämonen entsprechen. Agrimoth-Paktierern beispielsweise hilft die *Herrschaft über Dämonen* bei der Kontrolle beschworener Elementargeister.





Der Dämonenbeschwörung in vielen Regionen Aventuriens gleichgestellt ist der Einsatz der Nekromantie. Durch sie erheben sich Leichname nach ihrem Tode und gehen als Untote umher.

Von Kaiser Fran-Horas, dem wohl ersten großen bekannten Nekromanten, ist überliefert, dass er seine Kenntnisse der Nekromantie nutzte, um die Körper der Verstorbenen wieder zu erwecken, damit diese als unermüdliche Arbeiter weitere Katakomben unter dem alten Bosparan ausschachteten. Selbst nach dem Tod des Kaisers graben zahlreiche Skelette in der Vinsalter Sotteranea immer noch Gänge in die Tiefe oder halten Wache in den Nekropolen unterhalb der Stadt.

In Gorien bahnen sich unter Sultan Hasrabal **Golems** ihren Weg durch Felsen und Erde. Diese können sowohl dämonischer als auch elementarer Natur sein. Gemein ist beiden, dass es sich um Konstrukte aus totem Material handelt. Im Bergbau kommen Golems vornehmlich wegen ihrer *körperlichen Hilfe* zum Einsatz, da sie in der Lage sind, schwere Lasten ohne Anstrengung zu bewegen. Besonders mächtige Exemplare Hasrabals sollen dabei über mehrere Armpaare verfügen, mit denen sie Tunnel in das Gestein schlagen.

MIT MADAS KRAFT DURCH INGERIMMS REICH – ZAUBER UNTER TAGE

Im vorangegangenen Text wurde deutlich, dass die *Beschwörungs- und Herbeirufungszauberei* von großem Nutzen sein kann. Dämonen wie Elementare können unterschiedliche Aufgaben erfüllen. Ein generelles Problem der Beschwörungsmagie ist, dass sie viel Kraft kostet und langwierig ist. Zudem lässt sich nicht jeder Dämon oder Elementar bereitwillig auf jede Aufgabe ein. Und die Folgen einer misslungenen Dämonenanrufung könnten fatal sein.

Bei der *Elementarzauberei* steht das Element Erz an erster Stelle. Der FORTIFEX oder eine WAND AUS ERZ eignen sich hervorragend dazu, den Eingang eines Stollens oder einer Mine zu versiegeln. Ein LEIB DES ERZES schützt den Verzauberten vor allen Ausprägungen des Elementes Erz. Mit den diversen Varianten des Zaubers ist es sogar möglich, massives Erz zu durchqueren und weitere Personen zu schützen oder mit auf die Reise durch das Erz zu nehmen. Der METAMORPHO FELSENFÖRMIG lässt Felsgestein sich nach dem Belieben des Zaubers umformen. Doch auch die anderen Elemente dürfen nicht vergessen werden: Dank eines wohl dosierten AEOLITUS WINDGEBRAUS kommt auch in die tiefsten Sohlen genügend Frischluft.

In der *Objektzauberei* macht der HARTES SCHMELZE selbst das härteste Gestein weich und formbar wie Wachs. An besonders heiklen Stellen können so Durchbrüche erzielt oder wertvolle Edelsteine dem Felsen entnommen werden, ohne eine Beschädigung zu riskieren. Der DESINTEGRATUS PULVERSTAUB stößt bei massivem Fels schnell an seine Grenzen, wenn die Dichte des Gesteins zu hoch ist. Eine Alternative ist ein mit einem REVERSALIS belegter ADAMANTIUM ERZ-STRUKTUR, der die Struktur aufweicht.

GÖTTERWIRKEN UND KARMALE KRAFT – LITURGIEN UNTER TAGE

Im Bergbau und bei Reisen unter Tage liegt die karmale Unterstützung der Ingerimm-Geweihten nahe. Mittels des SICHEREN

WEGS DURCH FELSEN kann ein Geweihter erkennen, ob eine unterirdische Anlage einsturzgefährdet ist. Dabei kann er eine Gruppe von bis zu elf Personen mit sich führen, die der Geweihte so sicher durch jede Mine führen kann. Bei der Orientierung ist das LICHT DES VERBORGENEN PFADES eine unschätzbare Hilfe, mit dem der Geweihte dank Ingerimms Offenbarung immer den Weg zu einem vom ihm bestimmten Ziel findet. Als VERTRAUTER DES FELSEN ist der Geweihte gegen Steinschlag selbst dann geschützt, wenn er direkt auf ihn niedergeht. Vom Segen Ingerimms berührt, kann ein Geweihter so zu eingeschlossenen Bergleuten durchdringen und ihnen helfen. Ausbrechendes Feuer durch eine umgeworfene Grubenlampe tritt der Geweihte als HERR ÜBER FEUER UND GLUT entgegen.

Das Wirken der Götter unter Tage ist jedoch nicht auf Ingerimm beschränkt. Dank der universellen Liturgien sind alle Geweihten der Zwölfgötter in der Lage, mittels eines GÖTTLICHEN ZEICHENS die Moral der Bergleute zu stärken. Ebenso kann auch ein Rondra-Geweihter per OBJEKTSIEGEN einen ganzen Stollen unter göttlichen Schutz stellen. Doch auch die kultspezifischen Liturgien der anderen Götter sind nützlich: Dank der WEISUNG DES HIMMELS erhalten Praios-Geweihte ebenso ein Gefühl für eine Himmelsrichtung wie eine Firun-Geweihte, die sich in einem Labyrinth verirrt hat. Für einen verschütteten Efferd-Geweihten ist der GRUSS DES VERSUNKENEN die letzte Hoffnung, wenn die Atemluft knapp wird.

Die Anhänger anderer Götter können ebenfalls auf die Kräfte ihrer Gottheiten vertrauen: Nicht wenige Liturgien gleichen dabei denen der Zwölfgötter-Geweihten. Angrosch-Geweihte wie orkische Gravesch-Schamanen sind durch GELÄUTERT SEI ERZ UND GOLDGESTEIN in der Lage, aus Erzgestein die nutzbaren Metalle in ihrer reinsten Form zu gewinnen.

MAGISCHE METALLE

Die aventurische Alchimie kennt fünf magische Metalle: Arkanium, Endurium, Eternium, Mindorium und Titanium. Sie gelten als magisch, da sie durch geballte Sphärenkräfte entstehen und von Natur aus eine mehr oder weniger ausgeprägte magische Aura besitzen.

Mindorium und Arkanium finden regelmäßig ihre Anwendung in der Hohen Alchimie, Endurium nur bisweilen. Eternium und Titanium hingegen sind beinahe unerschwinglich, da sie in Aventurien nur in geringsten Mengen gefördert werden. Beide Metalle gelten als den Göttern heilig und kaum ein Mensch kann ihre magische Macht ermessen. Besonders Endurium und Titanium werden benutzt, um magische Waffen mit gewaltiger Macht zu schmieden. Wegen des hohen Preises der Metalle geschieht dies allerdings äußerst selten.

ARKANIUM

Arkanium, das erste der fünf magischen Metalle, trägt den Beinamen *Marboblei*. Wegen seiner weichen Beschaffenheit wird es gerne für magische Amulette benutzt. Dazu wird Arkanium zu gleichen Teilen mit Quecksilber und Mondsilber legiert, da es von noch weicherer Konsistenz als Blei ist. Auf Grund seiner Weichheit verwenden geschickte Goldschmiede es auch bei Einlegearbeiten.

Das normale Blei gilt als das Ursprungsmetall des Arkaniums, dass selbst von hellgrauer bis rein weißer Farbe ist. Arkanium





ist nur geringfügig leichter als Gold und findet sich bisweilen in großer Tiefe in Silber- und Bleiminen. Für die meisten Alchimisten ist es gerade noch erschwinglich: Eine Unze kann schon für 50 Dukaten in Uhdenberg, Albenhus, Fasar oder verschiedenen Zwergenminen erworben werden.

ENDURIUM

Endurium wird auch Schwarzstahl genannt (ebenso, was für Verwirrung sorgen kann, die Legierung von Stahl mit geringen Anteilen Endurium). Die einzigen beiden bekannten Abbaugebiete liegen in der Maraskankette und auf dem Grund des Meeres nördlich des Yeti-Lands. Heute besitzt der Heptarch und Reichsverräter Helme Haffax die Kontrolle über die maraskanischen Bergwerke. Trotz der Fördermenge von mehreren hundert Quadern Erz in einem Jahr bleiben nach der Verhüttung nur etwa fünf Stein reines Endurium übrig. Eine andere Quelle scheint das Guldland zu sein. Hier scheint Endurium besonders gerne für die Veredelung von Waffen genutzt zu werden.

Endurium färbt jedes Metall tief schwarz – und zwar selbst dann, wenn nur ein Bruchteil Endurium in der Legierung vorhanden ist. Richtig verarbeitet überbietet das schwarzglänzende Metall mit seiner Kombination von Härte und Elastizität jeden aventurischen Stahl. Allerdings besitzen nur sehr wenige Schmiede das notwendige Wissen und die Handwerkskunst, das seltene Metall fachgerecht zu verarbeiten. Doch nur die allerwenigsten Schmiede bekommen in ihrem Leben auch nur einmal Endurium zu sehen: Bereits 1007 BF kostete ein Stein guldnländisches Endurium 12.000 Dukaten. Nach dem Verlust der maraskanischen Minen ist der Preis inzwischen noch deutlich angestiegen.

ETERNIUM

Das seltenste aller aventurischen Metalle ist Eternium. In ganz Aventurien gibt es vielleicht eine Unze des Metalls, das unter Praios' Anlitz von innen heraus leuchtet. Der Legende nach ist Eternium das Metall der Götter. Es kann nicht aus der Erde gegraben werden, sondern kommt nur als besonderes Geschenk der Götter zu den Menschen.

Es gibt nur wenige gesicherte Erkenntnisse über die Eigenschaften des Eterniums. Vom Gewicht ist es schwerer als Zwergengold und Mondsilber, doch soll es trotz seines intensiven Leuchtens eine angenehme Wärme verströmen. Über die genaue Wirkung des Eterniums in der Artefaktmagie oder Alchimie ist so gut wie nichts bekannt. Doch bereits der Gedanke, auch nur einen Bruchteil Eternium zu verwenden, bringt Magier und Alchimisten gleichermaßen zum Träumen – die Waffen der Götter selbst sollen aus purem Eternium bestehen.

MINDORIUM

Mindorium ist ein hartes, aber sehr sprödes Metall, dessen Oberfläche je nach Lichteinfall in allen Regenbogenfarben glänzt. Von allen magischen Metallen lässt sich Mindorium am einfachsten gewinnen. Zum Leidwesen der Alchimisten und Magier ist es auch das unberechenbarste. Mindorium entsteht, wenn Sphärenkräfte einfaches Quecksilber durchströmen. Diese sorgen dafür, dass sich Geister und Dämonen vom Mindorium angezogen fühlen und es gerne als Heimstätte betrachten. Daraus ergibt sich auch die bevorzugte Anwendung des Mindoriums in der Artefaktmagie: Es eignet sich vorzüglich für Gefäße für

Dämonen und Elementargeister, das Binden von Dämonen an die diesseitige Welt und Waffen gegen Geisterwesen aller Art. Zwar lässt sich Mindorium gut gießen, allerdings nicht zu Klingen verarbeiten. Während Amulette, Ringe und Siegel sich problemlos aus dem Metall anfertigen lassen, kommen bei der Waffenherstellung nur Hieb Waffen wie Streitkolben in Frage. Wird Mindorium bei einer Legierung mit normalem Stahl genutzt, ist dieser dauerhaft vor Korrosion geschützt. *Mindorit*, das Mindoriumerz, ist selten; die Verhüttung ist schwierig, allerdings auch ohne den Einsatz von Zauberei möglich. Ein Stein des Metalls kostet bis zu 200 Dukaten.

TITANIUM

Das Titanium gilt als die Urform aller Metalle, da es nach den Behauptungen der Alchimisten jede Eigenschaft jedes beliebigen Metalls annehmen kann. In Aventurien sind nur drei Förderstellen bekannt. Diese liegen allesamt im Besitz uralter Zwergensippen, die eifersüchtig über ihr Geheimnis wachen. Nicht weniger kompliziert als der Abbau des Titaniums in großer Tiefe ist der umfangreiche Verhüttungsprozess, mit dem es von seinen Verunreinigungen wie Zwergensilber und Zwergengold getrennt wird. Erst dann tritt die silbrige Färbung des Titaniums zu Tage, das bei Lichteinfall orangefarbenen ist. Aus Titanium sollen sich Waffen ungeahnter Macht schmieden lassen, doch wurden bislang weniger als eine Handvoll Waffen mit dem Metall veredelt. Eine dieser Waffen ist das Rapier *Horaquilian*, eine der beiden Zeremonialklingen des Horasreichs (**Arsenal 113**). Von allen Bodenschätzen, die in Aventurien abgebaut werden, ist Titanium der mit Abstand teuerste: Der bekannte Alchimist und Zwergenforscher *Tyros Prahe* soll für eine einzige Unze den stolzen Preis von 5.000 Dukaten bezahlt haben.

BODENSCHÄTZE

SCHÄTZE IN LAVAHÖHLEN

»Von der Gestalt eines sich wild windenden Gewürms sind Höhlen bekannt, die sich im Raschtulswall über mehrere Meilen erstrecken. Sumus heißes Blut hat dort Höhlen unglaublicher Fruchtbarkeit hinterlassen. Ist das fruchtbare Dach der Höhlen mit einer Vielzahl an Gewächsen überzogen, so findet sich im Inneren ähnliche Fülle. Amethyst und Achat seien nur zwei aus der Vielzahl von Kleinodien, die sich dort finden lassen ...«

—aus dem Almanach der Gesteine, *Kuslik* 912 BF

Aus den Tiefen von Sumus Leib tragen Lavaströme Gestein und Erze an die Oberfläche. Besonders heiße und dünnflüssige Lava hinterlässt beim Erkalten schlauchartige Tunnel, wenn das heiße Innere noch abfließt und die obersten Schichten bereits erkaltet sind. Eine andere Art Tunnel kann in unzähligen Götterläufen entstehen, wenn Kälte und Regen das Gestein verwittern lassen und abtragen. In diesem Fall ist ihre Gestalt eher zerklüftet und scharfkantig, statt rund wie bei Abflusshöhlen. Aus solchen Höhlen kann man den begehrten **Koschbasalt** abbauen. Der Transport des seltenen, quaderschweren Gesteins durch das Gebirge ist so aufwändig, dass für ihn Unsummen gezahlt werden. Ein Zeichen für alte Lavahöhlen ist auch das Vorkommen von **Türkisen**, sie scheinen nur dort vorzukommen, wo bereits seit Äonen Satinav am Gestein nagt. Sie sind auch für das unacht-





same Auge schnell zu entdecken, da ihre grelle Farbe aus dem Fels hervorsticht. Es erfordert nur ein wenig Polieren, um den Glanz des Türkis zu betonen.

Tunnel aus Granit oder Basalt sind durchzogen von einer Vielzahl von Mineralien und Erzen.

So mag sich bisweilen eine Gold- oder Silberader an den Tunnelwänden entlang ziehen, aber von größerem Interesse sind die kleinsten und in Rohform fast unauffälligen Schätze des Gesteins: Edelsteine.

Das kundige Auge findet häufig in solchen Tunneln Drusen oder Mandeln. Mandeln und Drusen können verschiedene Formen aufweisen, sei es, dass sie rund oder eher länglich oval sind. Eine Druse unterscheidet sich von einer Mandel dadurch, dass in ihrem Inneren noch ein Hohlraum vorhanden ist. Ihren Inhalt zeigen sie erst beim vorsichtigen Auftrennen. Zum Beispiel kann das Innere den perainegefalligen **Achat** enthalten, oder auch einen **Amethyst**, den Stein der Rahja. Achate sind streifenartig aufgebaut und das Farbspiel der einzelnen Schichten ist reichhaltiger als die Farbpalette eines horasischen Malers. Meistens herrschen aber eher graue Farbtöne vor. In Fasar wurde die Kunst entwickelt, graue und eher wertlose Achate mit Honig und Vitriol nachzufärben. Für diese farbigen Exemplare wird in ganz Aventurien ein hoher Preis gezahlt, man bringt sie Peraine als Opfergabe nach überstandener schwerer Krankheit dar. Der violette Amethyst wird nicht nur in Drusen gefunden, bisweilen wächst er auch rein auf dem umgebenden Gestein auf. Die Aufwachsung ist häufig von sechseckiger Gestalt, die oben spitz zuläuft und von klarem Bergkristall umgeben ist. **Onyx** und **Karneole** finden sich ebenfalls in Lavahöhlen. Der mit dem Achat verwandte schwarze Onyx gilt der Hesinde als heiliger Stein. Sein roter Bruder, der Karneol, wird Boron zugeordnet. Onyx werden vornehmlich auf der Zyklopeninsel Kutaki abgebaut (eine kurze Beschreibung von Kutaki finden Sie am Anfang von Kapitel 5). Bisweilen findet sich in der Nähe der Lavatunnel sogenannter **Blaustein**. Das oberflächlich eher gelbe Gestein, das erst in der Tiefe blau wird, führt in nahezu senkrechten Schächten **Diamanten** und bisweilen auch den **Pyrop**, einen roten Granat, und den grünen **Peridot**.

Bekannt sind ergiebige Minen auf der Waldinsel Kossike im Perlenmeer, in denen die kostbaren Steine abgebaut werden. Dabei wird fast senkrecht ein riesiger Stollen in das Erdreich getrieben – der Eingang dieses Bergwerks gleicht eher einem Schlund als einer Mine.

BODENSCHÄTZE IN DER TIEFE

»Der gleich bleibende Takt der immer wieder auf das schwarze, harte Gestein niederfahrenden Spitzhacken würde mir lange in den Ohren bleiben. Die Luft war rauchig, heiß und schwül, widerlicherweise erfüllt mit den Ausdünstungen Dutzender Sklaven, die im schwachen Fackelschein in den niedrigen Gängen unter den strengen Blicken ihrer Aufseher gruben. Einer der Sklaven hielt unvermittelt inne, die Peitsche des Aufsehers zuckte bereits vor, doch wich der Moha dem Hieb aus und wies auf die Smaragdader, die er gerade freigelegt hatte. Oh Boron und Phex! Welch Funkeln sich bereits in diesen düsteren Tunneln abzeichnete. Das dunkle grüne Feuer würde mir unzählige Dublonen bringen und den Kauf der Mine hundertfach aufwiegen ...«

— Bericht des Granden Vito Delazar-Florios nach der Besichtigung seiner neu erworbenen Smaragdmine im Regengebirge

Nicht alle Edelsteine lassen sich ohne weiteres dem Leib Sumus entreißen.

Einige kann man nur in tiefen Minen gewinnen, da ihre Entstehung eng mit der Nähe zu Sumus heißem Blut, der

Lava, verbunden ist. Wie Adern ziehen sich

die edelsteinhaltigen Gesteine durch die einzelnen Schichten des umgebenden Gesteins, das sorgsam abgebaut werden muss. Anfangs mag noch weicher Kalk- und Sandstein vorherrschen, doch folgt darauf bisweilen edler Marmor, dunkler Schiefer und harter Gneis. Letztlich findet sich noch härtester Granit. Selbst die Zwerge konnten keine Minen bis in die letzten Tiefen graben, und so sind viele der Gesteine nur abbaubar, wenn sich die Schichten verwerfen und die Erde sich zu Bergen auftürmt.

Jede dieser Schichten enthält eigene Schätze: Im verwitterten **Kalkstein**, der reichlich in den Eternen vorhanden ist, findet man bisweilen **Türkis**. Der weiche **Sandstein** weist nur selten Schätze auf, doch wird er gerne als Baumaterial genutzt. Seine reichhaltigen Farben vom schnöden Weiß und Grau, über Gelb, bis hin zu Grün machen ihn begehrt. Wenn Druck und Sumus heißes Blut über lange Zeit auf Kalkstein einwirken und ihn erhitzen, so entsteht daraus **Marmor**. Vom sanften rosa Farbspiel des Eternenmarmor, auch *Rahjaglanz* genannt, über den schneeweißen *Firuns Atem* bis zum schwarzen *Boronsfried*, der in Al'Anfa sehr begehrt ist, ist Marmor ein Zeichen für den Reichtum des Bauherrn. Bisweilen finden sich auch **Rubine** im Marmor. Der Stein des Ingerimm mag ungeschliffen fast nicht auffallen, statt glänzend rot ist er eher matt rötlich. Erst geschliffen zeigt er seine ganze Pracht. Die seltensten und wertvollsten Rubine stammen aus den Amhallassih-Kuppen nahe Eslamsbad. Das ‚Rondrarot‘, wie ihr Farbton bezeichnet wird, ist einzigartig. Unter dem Marmor findet sich in der Tiefe schwarzer Schiefer, der meist plattenartig gespalten wird. Schiefer wird im Norden Aventuriens gerne für die Fertigung von Dachschildern genutzt.

Die härtesten Schichten des Gesteins, **Gneis** und **Granit**, enthalten auch die größten Schätze. So werden zwar Granit und Gneis beide gerne als Baumaterialien genommen, doch das besondere Augenmerk liegt bei den Edelsteinen, die man in ihnen finden kann. Dazu gehören zartblaue bis blaugrüne **Aquamarine**, besonders die Minen in der Roten Sichel sind bekannt für ihre Vorkommen. Der vielfarbige **Turmalin** findet sich meistens als kleine Säule und erstrahlt nach dem Schliff in einem Farbgemisch von blau, grün und rosa. Die Drachensteine sind berüchtigt für ihre wundervollen blauen **Saphire**, dort finden sie sich meist als Polyeder, die mit Bergkristall umgeben sind. Sie deuten bereits bei schwachem Licht ihre intensive blaue Farbe an. Von seltenen violetten Saphiren wird aus dem hohen Norden berichtet, die die Gjalskerländer in den Minen des Zwanfirszahns bisweilen finden. Die Minen des tiefen Südens, vor allem die im mittleren Regengebirge, bergen unendliche Vorräte an **Smaragden**, doch gestaltet sich der Abbau auf Grund der Abgeschiedenheit mancher Mine als überaus schwierig. Ungeschliffen wirken die Smaragde wie grünes zerbrochenes Glas und müssen mühevoll von vornehmlich mohischen Sklaven aus dem Gestein geschlagen werden. Neben den Smaragden finden sich am Rand des Regengebirges auch **Opale** mit ihrem irisierenden Farbspiel. Schwarze Opale (sogenannte Schlangenaugen) und rot-weiße Feueropale sind weitere begehrte Varianten des Opals.





ABERGLAUBE DER BERGLEUTE

Es gibt unzählige Bräuche, Talismane und Sinnsprüche, die sich um den Aberglauben der Bergleute ranken. Auf den ersten Blick scheint es, als ob die Bergarbeiter ängstliche Menschen wären, die ihr Schicksal in die Hände höherer Mächte geben. Tatsächlich sind die meisten Bergleute aber von ihren Fähigkeiten überzeugt und sind sich sehr bewusst, dass ein sicherer Stand am rechten Fleck über Leben und Sterben entscheidet – und nicht das Mitführen einer bunten Feder am Hemd. Dennoch kann es nie schaden, den Berg zu besänftigen, der von den meisten Bergleuten als eine Art Person gesehen wird, den Göttern, allen voran Ingerimm, Angrosch und Gravesh, zu danken und sich an Bräuche zu halten, die anscheinend schon immer hilfreich waren.

- ☛ Ein Gebet zu Ingerimm – respektive Angrosch – vor jeder Ein- und nach jeder Ausfahrt ist eine Selbstverständlichkeit für Bergleute.
- ☛ Die an der Kleidung getragene Feder eines Vogels soll den Träger (nach Ende der Schicht wieder) unter freien Himmel führen.
- ☛ Generell sind Talismane, etwa Gesteinsbrocken aus dem Berg, bei Bergleuten sehr beliebt.
- ☛ Ein altes Sprichwort der Bergleute sagt: "Singvögel bringen Glück – solange sie singen. Wenn sie verstummen, läufst du besser, so schnell du kannst, dem Tod davon."

☛ Außerdem wissen Bergleute: "Ein (Wühl-)Schrat von rechts nach links, Glück bringt's. Kommt er von links nach rechts, dann pecht's." (Tatsächlich gibt es nicht wenige Stollen, die unbearbeitet geblieben sind, nachdem Bergleute einen Wühlschrat gesichtet haben.)

☛ Schwarze Kleidung soll Boron in den Berg locken. In den meisten Bergwerken wird daher graue Kleidung getragen.

☛ Frisches Quellwasser schützt vor Wassereinbrüchen, Asche vor Erfrierungen.

☛ Zerbrochene Spitzhacken werden möglichst schnell aus dem Berg gebracht – sie gelten als Zeichen des Unglücks.

☛ Im Glaubensraum des Zwölfgötterpantheons werden die ersten zwölf Schläge der jeweiligen Gottheit geweiht (viele Arbeiter beginnen auch mit Ingerimm und weihen Praios erst den zweiten Schlag). Damit der dreizehnte Schlag den Namenlosen nicht in die Stollen lockt, werden der dreizehnte und der vierzehnte Schlag gleichzeitig ausgeführt, damit der dreizehnte Schlag vom Namenlosen nicht gehört wird. Während der Namenlosen Tage arbeiten nur Lebensmüde im Berg (aber zu dieser Zeit wagt sich ohnehin niemand auf die Straße, der bei klarem Verstand ist).



KÜNSTLICHE ANLAGEN

Künstliche Anlagen

Atmosphäre: Erforschen, Erkenntnis, Gefahr

Typische Elemente: Fallen und Sicherungen, Wächter, Rätsel

Beispiele aus Abenteuern: das Depositum in Zyklopenfeuer, das Magiergrab in Meister der Dämonen, der Tempel V'Sars in Pilgerpfade, der Kerker in Verschollen in Al'Anfa, die orkische Tempelanlage in Das vergessene Volk.

»Dass die Grabmäler der Geschuppten aus gewaltigen Steinen gefügt sind, darf, ja, als bekannt vorausgesetzt werden. Zahlreiche Fallen, natürlich, die verderbte Zauberei der Echsischen erlaubt, gewissermaßen, vergleichbar mit Arkanoglyphen von immenser Potentia. Aber ist es so offensichtlich – also ihr Zweck – nur Eindringlinge draußen zu halten? Was, wenn sie nach innen in gleicher Weise gerichtet wären?«

—Erzmagus Raqorium Muntagonus in einer Vorlesung, Festum, 1024 BF.

Manche Gewölbe sind Wohnstätten, andere Werke der Natur und der Elemente. Doch es gibt auch Anlagen, die scheinbar ausschließlich dafür geschaffen wurden, in ihnen Abenteuer zu erleben, die angelegt wurden, um sie zu erforschen, zu

durchqueren oder zu überleben – beziehungsweise, die gebaut wurden, um ihren Erforschern, Plünderern oder Opfern möglichst große Schwierigkeiten zu bereiten. Das ermöglicht es, die klassischen Elemente des Genres – Fallen, Rätsel und Wachkreaturen – großzügiger einzusetzen, als es in anderen Anlagentypen der Fall ist.

SINN UND ZWECK KÜNSTLICHER ANLAGEN

Die hier beschriebenen Bauwerke sind dadurch charakterisiert, dass sie künstlich geschaffen wurden, jedoch nie als Wohnstätten gedacht waren. Ihre Erbauer verfolgten andere Zwecke, als sie Steine aufeinander türmten oder Kammern in den Fels schlugen. Wer derartige Anstrengungen unternimmt, tut dies nicht zum Spaß, und so ist es nicht verwunderlich, dass die künstlichen Anlagen oft Bauwerke von großer Bedeutung waren oder bis auf den heutigen Tag sind.

Manche dieser Stätten sollen etwas *sicher aufbewahren*. Ob es sich um Schätze, geheimes Wissen, verbotene Artefakte oder die sterblichen Überreste eines Herrschers handelt, stets geht es darum, Unbefugten den Zugang zu erschweren und Eindringlinge aufzuhalten, abzuschrecken oder zu vernichten. Je nach dem konkreten Zweck mag es einen Weg geben, auf dem der Eingeweihte an das Verwahrte gelangen kann. Manche Anlage wurde nur geschaffen, um das, was man ihr anvertraute, auf immer zu verbergen. Von dieser Unterscheidung hängt nicht nur die Art der Bewachung und der Absicherung ab, sondern auch





die allgemeine Zugänglichkeit und Erreichbarkeit. Schatzkammern, Lager, Grabmäler, die Keller vieler Magierakademien und manche Bibliotheken sind Beispiele für diese Kategorie.

Wo Aufbewahrungsstätten vordringlich verhindern sollen, dass jemand hineinkommt, ist der Zweck anderer Anlagen, jemanden oder etwas *einzuwickeln*. Auch solche Bauwerke sind normalerweise gegen ein Eindringen von Außen geschützt, aber ein guter Teil ihrer Verteidigungsmaßnahmen ist nach innen gerichtet – und auch hier gibt es Bauten, die von Befugten auch wieder verlassen werden können (in diese Kategorie gehören alle gewöhnlichen Verliese, Gefängnisse oder Kerker), ebenso wie Gewölbe, die das in ihnen Begrabene bis ans Ende der Zeit festhalten sollen.

Andere künstliche Anlagen wurden zu *kultischen Zwecken* geschaffen: Die Verehrung göttlicher und anderer Mächte brachte Wesen aller Zeitalter dazu, technische und architektonische Meisterwerke zu schaffen. Und natürlich wurden diese Stätten mit besonderen Schutzmaßnahmen ausgestattet, um zu verhindern, dass die Gegenwart Unwürdiger sie entweicht und dass fremde Augen die Mysterien des Kultes erblicken. Kultplätze versprechen dem Erforscher ungeahnte Einsichten in Religionen und Kulturen, die schon lange vom Antlitz Deres verschwunden sind, der Schatzsucher mag sich Reichtümer aus Opfergaben und Kultgegenständen versprechen, aber manche dieser Stätten dienen auch derart dunklen Zwecken, dass aufrechte Helden aufgerufen sind, den Kampf in das Herz des Widersachers zu tragen. Die letzte Gruppe schließlich bilden Anlagen, die dazu dienen, jemanden zu *prüfen* oder *herauszufordern*. Hier soll nicht

jeder Eindringling abgewehrt werden: Wer ausreichend klug, geschickt oder vom Glück begünstigt ist, dem ist es nach dem Willen der Erbauer vergönnt, zum Herz des Komplexes vorzudringen und den Lohn zu ernten, der ihn dort erwartet. Die Motivation für solche Anlagen mag religiöser Natur sein, aber es gibt auch weltlichere Gründe für derartige Bauten: Manche Organisationen wollen ihre Mitglieder auf die Probe stellen, und für die Oberschicht in dekadenteren Gefilden mag es ein amüsanter Zeitvertreib sein, sich derartigen Spielereien auszusetzen – oder anderen dabei zuzusehen.

TYPISCHE ERSCHEINUNGSFORMEN

Künstlich geschaffene Anlagen kommen in zahlreichen Ausprägungen vor. Im Folgenden werden ein paar der gängigsten Archetypen genannt.

GRABMÄLER

Die meisten aventurischen Kulturen bestatten ihre Verstorbenen mit einem gewissen Aufwand, aber in manchen Fällen werden für die Toten – vor allem für mächtige Herrscher – prächtigere und größere Bauten errichtet als für die Lebenden. Die Stufenpyramiden, in denen die Echsenherrscher ihre letzte Ruhestätte fanden, die Prachtbauten, in denen die Mumien der Magiermogule der Ewigkeit trotzen, und die prunkvollen Grabkammern der alttulamidischen Mächtigen künden noch heute vom Reichtum vergangener Kulturen. Aber auch das heutige Mittelreich ehrt seine toten Herrscher, wie die Gräfte im *Tal der Kaiser* in der Grafschaft Eslamsgrund bezeugen. Wo nicht einzelne, sondern zahlreiche Tote bestattet sind, erstrecken sich Katakomben weitverzweigt im Fels unter Städten oder alten Ruinen, und unter Burgen, Schlössern, Klöstern oder Tempeln liegen die Mitglieder der Herrschaftsfamilie oder des Ordens in ihren kühlen, steinernen Betten.

VERLIESE

Gewöhnliche Gemeindegottes oder Stadtgefängnisse gleichen in ihrer Anlage und ihrem Aufbau eher Stadthäusern oder Kasernen und sollen in diesem Zusammenhang nicht näher beschrieben werden; eine Darstellung der gängigsten aventurischen Gefängnisse findet sich im **AB 32**.

Echte Verliese – verzweigte Systeme von Gängen, Kammern und Zellen – erstrecken sich aber auch unter so mancher Burg. Andere Kerker, die oft traurige Berühmtheit erlangen, sind eigene Gebäudekomplexe, etwa Burg Naumstein, das alte Krongefängnis des Horasreichs, oder die Festung Perlstein auf der Insel Rulat, aus der Borbarads Schergen im Tsa 1019 BF die dort gefangenen Answinisten befreiten (siehe Seite 142).

SCHATZKAMMERN

Zu den Bestrebungen fast aller kulturschaffenden Zweibeiner gehört es, Reichtümer anzuhäufen, und ebenso groß ist meist das Verlangen, die Schätze anderer an sich zu bringen. Daher verwahren die Habenden schon seit jeher ihre Besitztümer an unzugänglichen und bewachten Orten, und ebenso lange versuchen andere, die Sicherungen dieser Anlagen zu überwinden. Von vergessenen Gewölben, in denen die Herrscher alter Reiche ihre Insignien verbargen, über die Erz- und Edelsteinlager der Angroschim bis hin zu den Kellern der Bankhäuser im Alten





wie auch im Neuen Reich gibt es eine breite Palette unterschiedlichster Schatzkammern – manche seit langem vergessen, andere noch heute eifersüchtig gehütet.

ANLAGEN RELIGIÖSER NATUR

Von manchen Kulturen heißt es, dass sie Tempel geschaffen hätten, die den Gläubigen beim Durchschreiten einem Götterurteil unterwerfen und die nur derjenige lebend verlässt, der Gefallen in den Augen der Gottheit gefunden hat. Andere religiöse Bauten dienen der Verwahrung oder dem Verbergen von Wissen (wie die Bibliotheken der Hesindekirche, im letzteren Fall aber auch die Klöster des Ordens der Heiligen Hüter) oder beschützen die Orte, auf denen sie errichtet werden, vor übernatürlichen Gefahren – und diese müssen nicht außerhalb lauern, sondern können auch unter der Kultstätte liegen und durch die heilige Kraft der Anlage gebannt werden.

LABYRINTHE

Das Wort Labyrinth stammt aus dem Aureliani und bezeichnet eigentlich einen Komplex, in dem ein einziger, wenn auch vielfältig gewundener Weg vom Anfang bis zum Ende der Anlage führt, so dass man sich darin nicht verirren kann. Solche Labyrinth dienten wohl kultischen Zwecken. Im Gegensatz dazu besteht ein *Irrgarten* aus verschlungenen Wegen, die sich gabeln, winden und kreuzen und in denen ein Eindringling lange umherirren kann.

Auf den Zyklopeninseln existieren derartige Bauwerke, und auch in anderen Kulturkreisen mag man auf die Idee gekommen sein, durch solche Gänge Unbefugte zu verwirren und zu verzögern. Bei den Adligen des Horasreichs waren in den letzten Jahren Heckenlabyrinth modern, in denen man lustwandeln, Fangen spielen oder sich anderen Vergnügungen hingeben konnte. Das bekannteste Labyrinth liegt jedoch in Al'Anfa – siehe Seite 168. Mehr zu Labyrinth und ihrem Einsatz im Spiel findet man ab Seite 76.

DIE KONSTRUKTION EINER KÜNSTLICHEN ANLAGE

AUFBEWAHRUNGSSTÄTTEN

Der Aufbau einer Anlage, die zur Aufbewahrung dient, hängt davon ab, ob das Verwahrte für immer dort verbleiben soll (Grabmäler, Aufbewahrungsorte für verbotenes Wissen). In diesem Fall sollte der Komplex möglichst unzugänglich sein; hier sind verschüttete und blockierte Gänge, schwere Hindernisse und Fallen, die neben ihrer Gefährlichkeit auch das weitere Vordringen erschweren, gut einsetzbar.

Grabstätten werden von mehr als nur sterblichen Werken geschützt: Grabraub gilt der Boronkirche als schwerer Frevel und wird – neben der Schuld, die die Seele des Grabräubers auf sich lädt – mit dem Tod durch lebendiges Begraben bestraft. Daher sollten Sie beim Entwerfen einer solchen Anlage mit bedenken, warum zwölfgöttergläubige Helden überhaupt in sie eindringen würden: Ist es die einzige Möglichkeit, Schlimmeres zu verhindern? Sind bereits Frevel in der Anlage, und die Helden müssen sie aufhalten? Gibt es eine Möglichkeit, einen Dispens der Boronkirche zu erhalten? Aber auch die heidnischen Götzen, in deren Namen fremde Völker ihre Toten bestatten, zürnen Ein-

dringlingen, und Geschichten über Flüche und seltsame Unglücksfälle sind unter den Erforschern alter Gräber verbreitet.

Schatzkammern und Lager, deren Inhalte noch gebraucht werden, sollten weniger abgelegen sein, und hier muss die Möglichkeit des Zugangs in den Aufbau der Anlage mit einfließen: Die Sicherungen sind mit den richtigen Schlüsseln oder Kenntnissen zu überwinden, und die Wachen greifen nicht jeden in der Anlage an, sondern können in irgendeiner Form (persönliche Bekanntschaft, Lösungsworte, Erkennungszeichen, Siegel) Befugte von Unbefugten unterscheiden.

Orte, an denen wertvolle Güter verwahrt sind, werden oft nicht nur verschlossen und gesichert, sondern liegen auch schon entweder an besonders unzugänglichen Orten oder hinter beziehungsweise unter anderen Anlagen, die ein Einbrecher überwinden muss, um überhaupt in die Nähe der Schätze zu kommen.

KERKER

Allen gewöhnlichen Gefängnissen ist gemein, dass ihr Hauptzweck, die Insassen drinnen zu halten, durch schwere Türen, stabile Schlösser und aufmerksame Wachen erreicht wird. Fallen wird man in solchen Bauten eher selten finden, und wenn, dienen sie eher dem Alarmieren der Wachmannschaft. Dort hingegen, wo der Kerker als ewiges Gefängnis einer übernatürlichen Wesenheit errichtet wurde, ähnelt die Anlage in ihrem Aufbau einem Grabmal, denn in diesem Fall sollen umfangreiche Sicherungen gewährleisten, dass kein Eindringling von außen die Ruhe des Ortes stört und das Gebannte auf die Welt loslässt. Die Fallen in solchen Kerkern sind oft von besonderer Tödlichkeit – aber auch die beste Sicherung verliert mit der Zeit an Kraft und Wirksamkeit. Dazu kommen dann noch diejenigen Schlösser, Bannzeichen oder Zauber, die das Eingekerkerte am Ausbrechen hindern sollen (und die geradezu prädestiniert dafür sind, von neugierigen oder schatzsuchenden Abenteurern aufgebrochen zu werden).

KULTANLAGEN

Bei der Planung einer Kultanlage ist zu beachten, dass es sakrale und weltliche Teile gibt. Erstere umfassen die Andachts- und Betbereiche für die Gläubigen, die Opferstätte(n) und das Allerheiligste (zu dem einfache Anhänger oft gar keinen Zugang haben). Wichtige Kultgegenstände, Reliquien oder Artefakte werden meist im, hinter oder unter dem sakralen Bereich der Anlage verwahrt und sind besonders gut gesichert. Die weltlichen Teile können Orte sein, an denen der Kult seinen mundanen Aufgaben nachkommt (für eine Heilgottheit ein Raum zur Krankenpflege; ein Übungsplatz beim Tempel eines Kriegsgottes), ferner die Unterkünfte der Priesterschaft (meist für die Gläubigen nicht zugänglich und mit höherem Rang der Bewohner immer besser bewacht oder gesichert) und Lager für Kultgewänder, Weihrauch, Vorräte und dergleichen.

Neben den üblichen Sicherungen wie Schlösser oder Wachen sind hier auch Fallen oder Rätsel denkbar, die auf Grund ihres Aufbaus von Eingeweihten leichter überwunden werden können. Damit haben Helden, die sich mit der Natur des örtlichen Glaubens auseinandersetzen, bessere Chancen beim Durchlaufen der Anlage, und umgekehrt können Forscher durch das Überwinden solcher Sicherungen Erkenntnisse über die Natur eines vergessenen Kultes gewinnen.





PRÜFUNGEN

Wenn eine Anlage diejenigen, die sie betreten, prüfen soll, gibt es normalerweise einen Weg, diese Prüfung zu bestehen: Rätsel, aber auch Fallen, die man vermeiden oder ausschalten kann, sind typische Elemente solcher Gewölbe. Behalten Sie bei der Frage, wie die Hindernisse überwunden werden können und wie tödlich sie sein sollen, den Zweck der Prüfung im Auge: Die Kirche des Phex stellt ebenso wie die des Nandus die Gewitztheit und Intelligenz ihrer Anhänger auf die Probe. Es gibt gewundene Gänge, die ins Herz alter Orkheiligtümer führen, die nur der Starke und Furchtlose zu beschreiten vermag, ohne zum Opfer für die Götter zu werden. Ein Heckenlabyrinth, das zur Unterhaltung dient, wird keine gefährlichen Bereiche beinhalten, aber hier könnten maskierte Bedienstete die ‚Eindringlinge‘ zu einem Wettdichten oder einem Rätselspiel auffordern. Eine Anlage, in der ein sadistischer Herrscher seine Gefangenen aussetzt, ist mit grausamen Fallen gespickt, und vielleicht müssen ihre Opfer sogar einen vom Erbauer nicht vorgesehenen Weg finden, um aus ihr zu entkommen.

Komplexe Anlagen können mehrere Wege zum Ziel aufweisen, so dass jemand, der an einem Problem scheitert, einen anderen Weg – der dann beschwerlicher, länger oder gefährlicher sein mag – wählen kann.

GEDANKEN ZUR LAGE

Künstliche Anlagen gibt es in vielfältigen Erscheinungsformen. Die meisten kann man nur an bestimmten Orten finden: Heckenlabyrinth auf den Liegenschaften der Reichen, Gräber der Magiermogule in den alten Tulamidenlanden, geheime Schatzorte abgelegt und so weiter. Dabei können Sie ihre Spieler aber durchaus überraschen, denn die Völker Aventuriens haben nicht immer in ihren heutigen Verbreitungsgebieten gewohnt. Es spricht also nichts dagegen, einen teils göttlich-heiligen, teils

gefährlich-dämonischen Tempel der Zwillingsgottheit Mokasha-Mishkara in den Regenwäldern des Südens unter einer ihrerseits uralten echsischen Tempelpyramide zu finden.

Ein paar grundsätzliche Fragen stellen sich aber immer: Steht der Aufwand, der notwendig war, die Anlage zu schaffen, in angemessenem Verhältnis zu ihrem Zweck? Hatte der Erbauer die notwendigen Mittel und Kenntnisse? Eine Handvoll Räuber wird kein weitverzweigtes, mit Fallen gespicktes System von Kammern und Gängen zum Schutz ihrer Beute anlegen. Selbst, wenn sie es wollten, würden den Strauchdieben die architektonischen Fähigkeiten fehlen – Strauchdiebe verlassen sich auf die Ablegenheit der Anlage und errichten vielleicht noch eine einfache Fallgrube.

Der Aufwand wird umso größer, je mehr von der Anlage völlig neu gebaut oder gegraben werden muss; leichter ist es, wenn natürliche Höhlen verwendet und ausgebaut werden können. Außerdem sollte der Zweck der Anlage zu ihrer Lage passen: Ein Labyrinth eines ausgestorbenen Kultes sollte sich in einer Gegend befinden, in der es einmal Anhänger dieses Kultes gegeben hat, und die Schatzkammer eines Herrschers befand sich hoffentlich zumindest zum Zeitpunkt ihrer Erbauung in einem Landstrich, der diesem Herrscher untertan war. Und schließlich muss man berücksichtigen, ob am geplanten Ort überhaupt genug Platz für eine derartige Anlage vorhanden ist und ob die Bodenbeschaffenheit einen solchen Bau zulässt: Ein Komplex mit großen Hallen und freitragenden Kuppeln sollte nicht in sandigen oder sumpfigen Boden gebaut werden. Und wenn Hunderte Schritt von Gängen durch massiven Granit getrieben wurden, kann die Anlage nicht in den letzten acht Monaten von einem Dutzend versprengter Hügelschwärme errichtet worden sein. Hier sollten Sie sich nicht all zu sehr beschränken lassen, sondern vor allem auf die Fragen, die sich Ihre Spieler bei der Erforschung der Anlage stellen werden, eine Antwort präsentieren – und zwar den Helden im Spiel.

MAGISCHE GEWÖLBE

Magische Gewölbe

Atmosphäre: Gefahren und Geheimnisse alter Macht, surreale und unwirkliche Umgebungen

Typische Elemente: magische Fallen und Kreaturen, Rätsel, veränderliche Struktur

Beispiele aus Abenteuern: die Globulenkette in Bastrabuns Bann, der Ghumai-Kal in Sphärenkräfte, Parsezels Träume in Im Traumlabyrinth.

»Sie trat durch das goldene Tor, und da erblickte sie auf einmal eine Halle, so groß, dass man das andere Ende trotz der unzähligen funkelnden Lampen gar nicht erkennen konnte. Mit klopfendem Herzen schritt sie tiefer in den Berg, den Ort zu finden, an dem der Sternenprinz das Herz ihres Bruders aufbewahrte.«

—aus einem tulamidischen Märchen, gehört auf dem Basar von Rashdul.

In jedem Gewölbe kann der Forscher seltsame Dinge finden und seltsamen Wesen begegnen – umso mehr aber, wenn die Hallen,

in denen er sich bewegt, durch Magie entstanden oder von dieser Kraft erfüllt sind. In solchen Kammern scheinen die Naturgesetze nur mehr Empfehlungen zu sein, und wahre Wunder können sich in ihnen verbergen. Gleichzeitig ist die Gefahr für Körper, Geist und Seele des Eindringlings hier oft besonders groß.

SINN UND ZWECK MAGISCHER GEWÖLBE

Anlagen, die durch Magie geschaffen oder bewusst durch Zauberei verändert wurden, erfüllen in aller Regel dieselben Zwecke wie **Künstliche Anlagen** (siehe das gleichnamige Kapitel auf Seite 41). Auch ihr dramaturgischer Sinn ist ähnlich: Die Helden können etwas aus ihnen bergen oder entwenden, in sie eindringen, um sie zu erforschen. Oder sie wollen verhindern, dass etwas aus ihnen freikommt (auch wenn sie dieses Etwas durch ihre Erforschungen vielleicht erst geweckt oder befreit haben). Ein magisches Gewölbe eignet sich auch gut, um die Spieler zu überraschen. Wenn seine Natur nicht auf den ersten Blick ersichtlich ist, können zufällig hineingestolperte Eindringlinge nach und nach entdecken, womit sie es zu tun haben. Vielleicht wird der Wunsch, zu entkommen, bald größer als die Neugier





auf die Geheimnisse des Ortes. Die Möglichkeit veränderlicher Eingänge (siehe unten) erlaubt es, derartige Anlagen an unvermuteten Stellen in die Handlung des Abenteuers einzubinden und so eine dramatische Orts- und Stimmungsänderung ohne langes Reisen zu bewirken.

† TYPISCHE ERSCHEINUNGSFORMEN

VERZAUBERTE BAUWERKE

Manche Bauten wurden mit Hilfe von Magie errichtet, etwa die Dschinnenpaläste der tulamidischen Märchen oder die Magierakademien von Punin und Rashdul. Solange die Zauberei nur als Hilfsmittel bei der Entstehung diente, unterscheiden sich diese Anlagen nicht von anderen Bauwerken, die mit reiner Muskelkraft und gewöhnlichen Werkzeugen geschaffen wurden. Anders verhält es sich, wenn die Erbauer der Anlage ihre Künste auch dazu benutzten, die Räume, Tore und Gänge selbst zu verzaubern. In solchen Gewölben finden sich häufig magische Fallen und illusionäre Bauelemente, und auch die Kreaturen in ihnen sind oft arkaner Natur. Die Verwendung magischer Materialien macht diese Anlagen zum Ziel für Plünderer, und die Geheimnisse, die in ihnen schlummern, locken Forscher an.

SPUKHÄUSER

Eine gefesselte Seele in einem verfallenen Haus reicht noch nicht aus, um ein magisches Gewölbe entstehen zu lassen. Eine besonders mächtige Präsenz jedoch – ob durch die große Anzahl von ruhelosen Seelen oder durch die schiere Macht eines einzelnen, außergewöhnlichen Geistes – kann aus einem verlassenen Gemäuer ein unheimliches und gefährliches Labyrinth werden lassen, in dem die Schatten vergangener Bluttaten nach den Besuchern greifen oder ein zorniger Poltergeist verrostetes Besteck und alte Scherben zu tödlichen Geschossen macht. Verfügt die geisterhafte Präsenz über die Fähigkeiten eines Spuks (**WdZ 205**), kann sie die Besucher durch das Zuschlagen und Verbarrikadieren von Türen und Fenstern am Entkommen hindern, während andere Geister vielleicht Halluzinationen und Sinnes-täuschungen einsetzen, um ihren Opfern die Orientierung zu rauben. Wenn die Helden als Gespensterjäger in das Haus kommen, wissen sie, was sie erwartet, doch die Konfrontation mit dem Geist wird dann auch umso schneller eskalieren, so dass sich ein rasantes und gefährliches Szenario entwickelt. Gerät die Gruppe jedoch unvermutet in das Spukhaus, können Sie langsam eine unheimliche Atmosphäre aufbauen.

DÄMONISCHE KAMMERN

Ein Gemäuer, das von der Macht der Siebten Sphäre erfüllt ist, birgt besondere Gefahren. Solche Orte können von ihrem Aufbau her an Spukhäuser erinnern, wenn sich die dämonische Präsenz (vielleicht als Ergebnis einer verpatzten Invokation oder weil sie nach dem Tod ihres Beschwörers nicht mehr durch dessen Willen im Zaum gehalten wird) in den Steinen eingenistet hat. Andere Anlagen wurden von ihren Erbauern absichtlich mit dämonischen Wesen und Kräften erfüllt, um die darin verborgenen Schätze zu sichern. Und an manchen Orten, die von den Zwölfgöttern vollkommen verlassen wurden, mag es geschehen, dass sich die siebtsphärige Essenz von selbst ausbreitet und ein Insanctum, einen abgegrenzten und tödlichen Vorhof der Nie-



derhöllen schafft. Zur unheimlichen und gefährlichen Stimmung lassen sich in dämonischen Anlagen grotesk-abartige Elemente hinzufügen; die Unberechenbarkeit der Siebten Sphäre äußert sich oft in veränderlichen Strukturen.

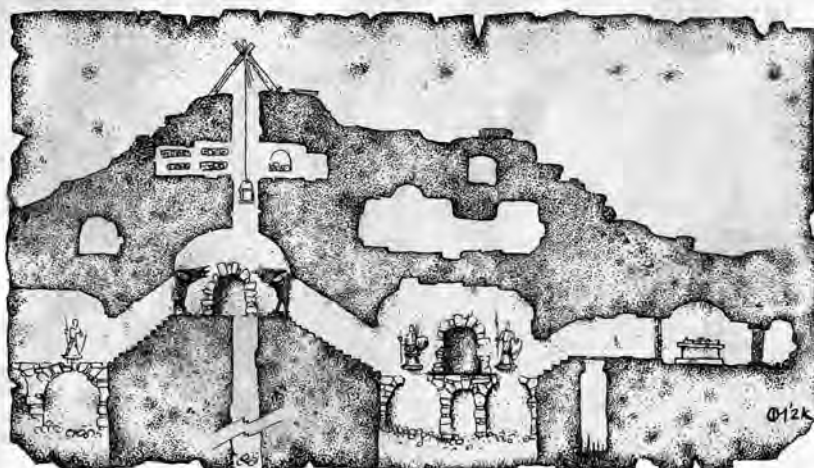
FEENWERK UND KOBOLDHÖHLEN

Wo sich die Kräfte von Feen und Kobolden entfalten, herrschen anstatt der vertrauten Naturgesetze ganz eigene Regeln. In solchen Gewölben kann die Schwerkraft aufgehoben sein oder die Richtung ändern, Räume, aber auch Besucher können plötzlich ins Riesenhafte wachsen oder zu Zwergengröße schrumpfen. Die Stimmung in diesen Anlagen ist im besten Falle fremdartig-zauberhaft, geht aber auch schnell ins Surreale; sie kann mit der Laune des Herrn oder der Herrin des Ortes schwanken und von einem Moment auf den anderen umschlagen. Wichtige Elemente sind Rätsel, für die vor allem Kobolde eine große Vorliebe haben und die in diesen Anlagen oft auch in Form von gereimten Worträtseln vorkommen. Selbst das Halten einer Richtung oder das Wiederfinden des Ausgangspunkts mag bereits eine Herausforderung an den Witz und die Klugheit des Besuchers darstellen. Informationen zur Feenmagie finden Sie in **WdZ 363f**.

MINDERGLOBULEN

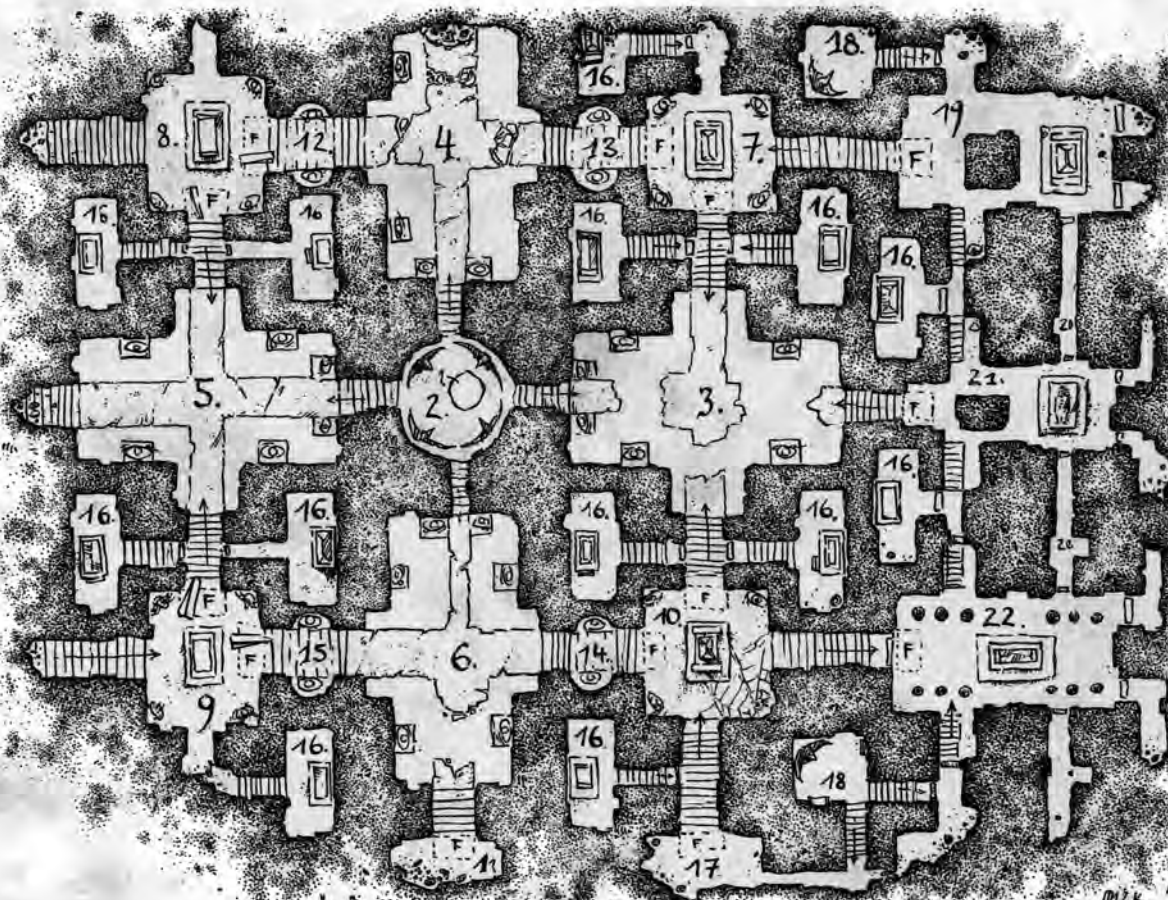
Besonders magisch sind Anlagen, die mehr als nur verzauberte Bauwerke sind, nämlich eigene, kleine Welten, die nur in ihrem Aufbau mit Kammern, Gängen und Hallen an derische Gewölbe





Die Nekropole von Yaquirofest im Horasreich war einer der Hauptschauplätze des Abenteurers „Die unsichtbaren Herrscher“.

1 - Brunnenschacht, 2 - Rabenhalle, 3 - Halle der Fledermäuse, 4 - Halle der Gruftasseln, 5 - Leere Halle, 6 - Halle der Ghule, 7 - Feldherrngrab, 8 - Kurtisanengrab, 9 - Geweihtengrab, 10 - Beamtengrab, 11 - Blindgang, 12-15 Wächtergolems, 16 - Kleine Krypten, 17 - Blindgang, 18 - Andachtsräume, 19 - Gargylnest, 20 - Enge Gänge, 21 - Wohnraum der Gargyle, 22 - Kaisergruft Silems



erinnern. Die Feenwelten sind Aneinanderreihungen von Globulen, und einzelne Vertreter des Schönen Volkes haben sich eigene, kleine Reiche zwischen den Sphären geträumt. Die machtvollsten Zauberer vergangener Völker schufen außerweltliche Anlagen als Laboratorien, Schatzkammern oder Gefängnisse. Andere Minderglobulen entstanden in Folge magischer Katastrophen, als Teile der Welt aus dem Gefüge der dritten Sphäre gerissen und in das graue Wabern des Limbus geschleudert wurden. Wieder andere dieser Nebenwelten sind das Resultat starker astraler oder elementarer Kräfte, so dass aus gewöhnlichen Höhlen oder Grotten Übergänge in eine den dort vorherrschenden Elementen verbundene Minderglobule führen mögen. Die Naturgesetze einer Minderglobule (vor allem bei solchen feeschen Ursprungs)

können stark von denen Deres abweichen. Dazu kommt, dass in solchen Nebenwelten die Zeit oft ganz anders verläuft als auf Dere, so dass der Besucher sich nie sicher sein kann, wie viel Zeit ‚draußen‘ verstrichen sein mag, wenn (oder falls) er den Ausgang aus dem Zauberschloss oder dem Feenhügel findet. Die Grundstimmung hier reicht von geheimnisvoll bis surreal, und neben magischen Effekten in fast beliebiger Ausgestaltung sind bizarre und fremdartige Wesen ein typisches Element für diese exotischen Anlagen. Minderglobulen sind in **WdZ 361f.** beschrieben.

TRÄUME UND GEDANKEN

Die letzte Zuflucht, aber auch der schlimmste Kerker, ist der eigene Verstand. Wenn man den menschlichen Geist symbo-





lich durch unterschiedliche Ebenen, abgegrenzte Bereiche und Übergänge darstellt, ähnelt diese Struktur den anderen in diesem Band beschriebenen Anlagen. So kann man Szenarien schaffen, die mit den Elementen klassischer Gewölbeabenteuer arbeiten, obwohl sie im Kopf einer Person spielen. Die Schätze, die es hier zu finden gibt, sind verborgene Erinnerungen und Gefühle, also Schätze des Wissens. Und sie werden von Ungeheuern bewacht, die der Kraft von Alpträumen, Schuldgefühlen und Ängsten entspringen. Viele Dinge haben eine symbolische Bedeutung, was die gesamte Anlage zu einem einzigen Rätsel werden lässt. Die Gefahren, die hier auf den Besucher warten, werden im Kapitel **Tödliche Träume** in **WdZ 69ff.** beschrieben.

DIE KONSTRUKTION EINER MAGISCHEN ANLAGE

DAS TOR ZUR ZAUBERHÖHLE

Der Eingang zu einem magischen Gewölbe kann dem einer gewöhnlichen Anlage gleichen. Die arkane Natur dieser Orte erlaubt es aber auch, das Betreten an spezielle Umstände zu knüpfen, zum Beispiel den richtigen Zeitpunkt (einmal im Monat/Jahr/Äon, zu bestimmten Mondphasen oder Sternkonstellationen), ein Schlüsselwort (das vielleicht in einem Rätsel verborgen beziehungsweise in einem Lied oder einer Sage überliefert ist) oder ein Artefakt, das den Zugang öffnet. Die Tore in dämonische Hallen, Feenhöhlen oder Minderglobulen sind besonders gut geeignet dafür, unvermittelt aufzutauchen und wieder zu verschwinden – und Letzteres kann zu einem besonderen Problem für eine Gruppe werden, die den Ausgang wiederfinden will. Der Eintritt in eine Traumwelt oder in die Hallen des Verstandes muss durch übernatürliche Hilfsmittel erfolgen. Wenn die Helden dieses Problem selbst lösen sollen, müssen sie über einen passenden Zauber (**BLICK IN DIE GEDANKEN**, **TRAUMGESTALT**, die *Madayana* der Hazaqi) verfügen oder jemanden finden, der ihnen helfen kann. Auch die Liturgie **BISHDARIELS AUGEN** kann den Zugang in die Gedanken ermöglichen. Soll die Gruppe ohne ihr Zutun in ein derartiges Gewölbe geraten, bietet sich eine Hexe mit dem Zauber **TRAUMGESTALT** oder das Wirken des Thargunitoth-Dieners **Morcan (WdZ 218)** an. Auch das Schlafen an bestimmten magischen Plätzen (Nodices oder dergleichen) kann bewirken, dass die Träumenden sich in einem Gewölbe wiederfinden, das in ihren Köpfen entstanden ist.

DIE KRAFTQUELLE

Bedenken Sie beim Entwerfen einer magischen Anlage, woher die Zauber des Ortes ihre Kraft beziehen. Daraus leiten sich weitere Elemente ab: Ist die Kraft begrenzt, so dass beispielsweise magische Fallen nach ihrem einmaligen Auslösen ungefährlich werden, oder versorgt etwas (Kraftlinien, ein mächtiges Wesen, göttliches Wirken) den Ort mit neuer Energie? Gibt es eine lokalisierbare Quelle der Kraft, und wenn ja, können die Helden sie finden, manipulieren und eventuell gar ausschalten? Eine derartige Quelle sollte jedenfalls besonders gesichert sein

und im Herzen der Anlage liegen; sie kann auch der Sitz des Geistes des Ortes (siehe unten) sein.

Abhängig von der Natur der Kraftquelle (reine Astralenergie, elementare Kraft, dämonisches Wirken, Feenmagie, Göttermacht) können innerhalb der Anlage gesprochene Zauber Nebenwirkungen hervorrufen. Sprüche, die der vorherrschenden Macht entgegenwirken, sind oft erschwert; wenn sie der Natur des Ortes entsprechen, sind Erleichterungen möglich.

AUFBAU UND VERÄNDERLICHKEIT

Der konkrete Aufbau, die Größe und die Ausdehnung einer magischen Anlage hängen vor allem von ihrem Zweck und ihrer Natur ab. Ein interessanter Aspekt ist aber jedenfalls, dass Sie beim Ausgestalten nicht oder kaum an physikalische Beschränkungen gebunden sind. Daher können Sie große, freitragende Hallen ohne Stützen ebenso problemlos einbauen wie Wasserfälle, Feuerwände oder ähnliches; beachten Sie bei der Verwendung solcher Elemente aber den Charakter der Anlage. Besonders magische Anlagen sind oft veränderlich, so dass die Lage der Räume, der Verlauf von Gängen und die Anzahl und Position von Türen nicht konstant sein muss. Beim Planen einer veränderlichen Anlage sollte festgelegt werden, welche Änderungen möglich sind, wodurch sie ausgelöst werden (Zeitablauf? Betreten bestimmter Bereiche? Aktive Steuerung durch einen Hüter der Anlage? Zufall?) und ob Wegmarkierungen der Helden durch die Veränderung beeinflusst oder beseitigt werden.

DER GEIST DER ANLAGE

Manche Zaubergewölbe entwickeln ein eigenes Bewusstsein oder werden vom Willen eines Wesens gesteuert und beeinflusst. Das trifft auf Spukhäuser und Traumwelten ebenso zu wie auf manche Globulen oder dämonische Kammern. Falls Sie eine derartige Anlage planen, sind folgende Fragen zu berücksichtigen: Wie nimmt der ‚Geist‘ des Ortes sich und seine Umgebung wahr? Wie reagiert er auf Eindringlinge? Welche Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten hat er? Kann er den Aufbau der Anlage verändern, und wenn ja, in welchem Ausmaß? Wie kann die Gruppe seine Existenz erkennen, eventuelle Schwächen herausfinden und ihn, falls notwendig, besiegen? Ist eine Kommunikation möglich?

GEDANKEN ZUR LAGE

Verzauberte Bauwerke finden sich dort, wo die magischen Künste weit entwickelt sind oder es einst waren: in den Tulamidenlanden, in den heutigen und ehemaligen Siedlungsgebieten der archaischen Achaz, in den alten Städten der Hochelfen und im Einflussbereich der großen Magierakademien (deren Keller und Forschungsstätten oft in diese Kategorie fallen). Dämonische Präsenzen sind in den Schwarzen Landen verbreitet, können aber auch an anderen Orten unvermutet auftauchen. Feenzaubern begegnet man vor allem in Albernia oder in den Wäldern des Bornlandes, während Spukhäuser, Träumende und Zugänge zu Minderglobulen in ganz Aventurien vorkommen.





DUNGEONELEMENTE

KLAUSTROPHOBIE UND DUNKELHEIT

Ein Merkmal, das alle unterirdischen Dungeons gemeinsam haben, ist die räumliche Einengung. In jeder Richtung stoßen die Helden an harten Fels, mächtige Mauern oder feuchtes Erdreich. Dazu kommt die ewige, nur von wenigen Lichtquellen durchbrochene Finsternis. Die Angst vor der Enge und dem Dunkel sitzt tief – Grund genug, diese Themen nicht nur kurz zu beleuchten, sondern ihnen etwas breiteren Raum zu widmen.

IM DUNKELN

So stimmungsvoll das Stolpern durch lichtlose Gänge auch sein mag, kommt es doch nicht häufig vor, denn Fackeln, Laternen und Zunderbüchsen gehören ebenso zur Grundausrüstung einer Heldengruppe wie der Zauber FLIM FLAM oder die Flamme des Magierstabs. Zu den ‚weltlichen‘ Lichtquellen finden Sie die erzeugten Helligkeiten und ihre Reichweiten im Ausrüstungskapitel auf Seite 122. Dort sind auch die magischen Leuchtmittel als Vergleichswerte aufgeführt. Hier wollen wir aber zunächst betrachten, wie die Helden überhaupt mit der Dunkelheit konfrontiert werden können.

LICHT IN DER FINSTERNIS

Gegen **weltliche Lichtquellen** gibt es mehrere Mittel: *Nässe* setzt sie längerfristig außer Gefecht, so dass ein Sturz in einen unterirdischen See oder das Durchtauchen eines wassergefüllten Gangstücks die Helden vor Probleme stellen kann, wenn sie keine besonderen Vorkehrungen zum Verpacken ihrer Ausrüstung getroffen haben. Die hohe Luftfeuchtigkeit in manchen Höhlen erschwert das Entzünden eines neuen Feuers. Darüber hinaus können Fackeln oder Lampen durch Wasser oder einen starken Luftzug *plötzlich erlöschen* und die Gruppe so zumindest für kurze Zeit in Dunkelheit hüllen. In manchen Bereichen mag *offenes Licht* zu *gefährlich* sein, weil brennbare Gase, in der Luft schwebende Sporen, von der Decke hängende Pflanzen oder Spinnweben entzündet werden könnten. Und zu guter Letzt mag *knappe oder fehlende Ausrüstung* das ständige Ausleuchten des Gewölbes verhindern: Eine Gruppe, die stunden- oder gar tagelang durch finstere Gänge irrt, muss sich ihr brennbares Material gut einteilen, und wenn die Helden durch Gefangenschaft oder andere Umstände ihrer Sachen beraubt wurden, steht vielleicht gar keine Lichtquelle zur Verfügung.

Magisches Licht macht es Ihnen schon schwieriger. Ein Lichtzauber ist schnell gesprochen, entzündet nichts und schafft eine stabile und nicht löschbare Lichtquelle. Der langfristige Einsatz eines FLIM FLAM ist halbwegs energieintensiv, so dass weitläufige Anlagen, in denen die Zauberer der Gruppe ihre Kraft auch noch anderweitig benötigen, nicht ständig ausgeleuchtet werden können. Die *Fackel des Adepten* teilt die Gefahren anderer offener Flammen. Dennoch müssen Sie davon ausgehen, dass Heldengruppen, denen diese Mittel zur Verfügung stehen, gerade in Krisensituationen schnell für Beleuchtung sorgen werden. Gwenn-Petryl-Steine oder ähnliche Artefakte sind selten, aber wenn Ihre Gruppe einen besitzt, hat sie damit eine kalte und nie versiegende Lichtquelle, was das Spiel mit der Dunkelheit stark erschwert.

ERZWUNGENE DUNKELHEIT

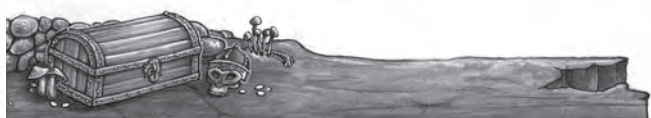
Es gibt Situationen, in denen die Helden **auf Beleuchtung verzichten** müssen, so dass auch eine gut ausgerüstete Gruppe im Dunkeln weiter muss. Ein Lichtschein ist in finsternen Gängen und Kavernen weit sichtbar und alarmiert vielleicht die Bewohner der Anlage. Auch könnten Tiere angelockt oder aufgeschreckt werden, und das Schwirren, Brummen, Summen und Flattern tausender Insekten, die die Lichtquelle und ihren Träger plötzlich umschwärmen, könnte die Helden dazu bringen, ihre Fackeln sehr schnell zu löschen. Ein aufflatternder Fledermausschwarm sorgt für Unruhe und wird mit etwas Pech von anderen Höhlenbewohnern bemerkt. Manche unterirdische Pflanzen setzen übelriechende oder gar giftige Stoffe frei, wenn Licht auf sie fällt. Und in bestimmten Gewölben könnte Licht schlichtweg verboten sein, etwa aus religiösen Gründen in den Kammern einer Nacht- oder Todesgottheit. Wenn die Helden sich an das Verbot halten, tapen sie im Dunklen, wenn nicht, mag das andere Konsequenzen haben.

Dazu kommt, dass Helden, die mit ihren Fackeln, Laternen und leuchtenden Zauberstäben durch finstere Gewölbe tapen, zwar selbst so gut wie nichts sehen, im Gegenzug aber für übelwollende Schützen und Zauberer ein gut sichtbares Ziel abgeben. Um ein Gefühl der Bedrohung zu erzielen, müssen die Schützen nicht einmal besonders gut sein – schon ein einzelner Treffer mit einem Wurfspeer kann an den Nerven der Helden zehren und sie alles Mögliche über die Zahl potentieller Gegner vermuten lassen. Wichtig ist nur, dass die Angreifer eine Hit-and-Run-Taktik verfolgen und sich nicht fassen lassen (was ihnen meist gelingt, wenn sie den Dungeon besser kennen als die Helden). Eine geschickte Aufteilung und Marschordnung der Heldengruppe sowie der Einsatz von Blendlaternen kann zumindest einen Teil der Vorteile der Angreifer negieren (zum Beispiel: TāP* aus Kriegskunst (Taktik, Dungeon)-Probe erschweren gegnerische FK-Proben)

Übernatürliche Finsternis ist eine weitere Möglichkeit, die Gruppe in die Dunkelheit zu zwingen, bedarf aber einer schlüssigen Erklärung. In magischen Gewölben kann der Zauber DUNKELHEIT durch eine magische Falle ausgelöst oder durch ein Artefakt aufrechterhalten werden, und in Gegenden, in denen Arkanoglyphen verbreitet sind, ist auch eine *Glyphe der Nacht* (ein ‚umgekehrtes‘ *Leuchtendes Zeichen*) denkbar. Selbst magisches Licht durchdringt magische Dunkelheit nicht, aber Antimagie (VERÄNDERUNG AUFHEBEN) zerstört sie. Wenn die Finsternis auf göttliches Wirken zurückgeht (vergleichbar der Liturgie HAUCH BORONS), ist Zauberei gegen sie machtlos, aber vielleicht ist der Wille eines Praios-Dieners stärker als die von einem Boroni gerufene Finsternis.

SCHATTEN UND ZWIELICHT

Während völlige Dunkelheit selten und meist nur von kurzer Dauer ist, stellt schlechtes Licht in den meisten Gewölben den Regelfall dar, denn der Lichtkreis von Fackeln und Öllampen ist ebenso begrenzt wie ihre Leuchtkraft. Berücksichtigen Sie daher die Möglichkeiten, die sich aus mangelnder Beleuchtung ergeben:





REGELN ZUR DUNKELHEIT

In völliger Dunkelheit sind AT und PA um je 8 Punkte erschwert, bei schlechtem Licht immer noch um je 3 bis 5 Punkte. *Dämmerungssicht* halbiert die Erschwernisse für schlechtes Licht, *Nachtsicht* senkt sie auf 2 Punkte. Andere Wege, im Dunkeln zu sehen, sind der Zauber KAT-ZENAUGEN und das Druidenritual *Licht des Dolches* (senken die Erschwernisse um 1 pro 2 ZfP* bzw. RkP*) sowie die Liturgie AUGES DES MONDES (uneingeschränkte Sicht im Dunkeln). Carlog-Blüten (ZBA 232) verleihen bei Einnahme für kurze Zeit *Nachtsicht*. Weiteres zu Kampf in der Dunkelheit finden Sie auf Seite 130.

☞ Der Schein einer Fackel oder Laterne reicht nur ein paar Schritt weit, dann beginnt die Finsternis. Was mag jenseits des Lichts lauern? Was beobachtet aus der Dunkelheit eines längeren Stollens oder einer großen Kaverne die Helden, die sich selbst und ihre Umgebung so trefflich beleuchten? Denken Sie ein wenig an Ihre vertraute irdische Umgebung: Die üblichen 5m Lichtkreis reichen in einem größeren Zimmer nicht zur gegenüberliegenden Wand. Machen Sie vielleicht einmal während der Spielrunde das Licht aus und beleuchten Sie das Spielzimmer nur mit einer großen Kerze (Kerzenlaterne) oder einer blauen LED-Taschenlampe (FLIM FLAM), um einen Eindruck von den Lichtverhältnissen zu bekommen.

☞ Wer Licht mit sich führt, gewöhnt sich nicht an die Dunkelheit. Schatten werden zu undurchdringlicher Schwärze, und wenn die Fackel erlöschen sollte, hilft schwaches Dämmerlicht den vom Licht verwöhnten Augen nicht. Andererseits kann nach langer Gewöhnung an Dämmerlicht plötzlicher Lichtschein die Augen blenden.

☞ Flackerndes oder schwaches Licht erleichtert Sinnestäuschungen. Je überreizter die Nerven des Beobachters sind, desto eher sieht er eine huschende Gestalt, wo nur ein Schatten im Fackelschein tanzt, und ein Felsen erscheint als verdrehtes, lauerndes Untier. Dies können Sie langsam aufbauen, indem Sie die Schatten zuerst nur als Teil der Stimmung schildern, dann ab und zu *Sinnenschärfe*-Proben würfeln lassen und falschen Alarm geben – und schließlich verbirgt sich dann *doch* etwas in der Dunkelheit.

☞ Bei schlechter Beleuchtung sind Entfernungen, Richtungen und Winkel sehr schwer abzuschätzen, was *Orientierungs*-Proben erschwert, aber auch beim Fernkampf berücksichtigt werden muss.

☞ Auch in Aventurien gilt, dass nachts alle Katzen grau sind: Das Farbsehen von Menschen (und allen Lebewesen ohne *Dämmerungs-* oder *Nachtsicht*) ist bei Dämmerlicht eingeschränkt, bei noch schlechteren Lichtverhältnissen (auch im Fackelschein) quasi nicht mehr vorhanden. Dies ist vor allem bei farbigen Wandmalereien zu beachten (einen Rot- und einen Schwarzpelz werden die Helden schon noch auseinander halten können).

☞ Etliche Bewohner finsterner Höhlen und Gewölbe benötigen überhaupt kein oder nur sehr wenig Licht, weil sie sich vielleicht mit anderen Sinnen orientieren. Wenn eine künstliche Anlage auf solche Wesen ausgerichtet ist, müssen Sie dies natürlich bedenken. Vor allem aber bedeutet dies, dass viele Gegner der Hel-

DARSTELLUNG VON DUNKELHEIT UND ENGE

Betonen Sie bei Dunkelheit die anderen Sinne der Helden: Was hören sie? Was riechen sie? Fühlt man einen Luftzug, wird es wärmer oder kälter? Was lässt sich ertasten? Engstellen sollten nicht auf ihre Abmessungen reduziert werden; beschreiben Sie, wie das Schwertgehänge bei jeder Bewegung am Fels entlang schabt, wie die Wände näher zu rücken scheinen und wie die massive, steinerne Decke nur um Haaresbreite über den auf allen Vieren kriechenden Helden liegt. Am Spieltisch sollten Sie für solche Szenen für schummriges Licht sorgen, um die Atmosphäre zu verstärken. Es mag manchmal sogar nützlich sein, das Licht ganz auszumachen.

Das Spiel mit der Angst

Dunkelangst und Raumangst sind verbreitete Schlechte Eigenschaften, und gerade in Gewölben sollten diese Nachteile und ihre Auswirkungen nicht vergessen werden: Ein Held mit einer passenden Angst, der sich in einem engen Gang oder einer finsternen Höhle wiederfindet, erleidet die entsprechenden Abzüge (WdH 268). In Extremsituationen zeigt eine Probe auf die Schlechte Eigenschaft, ob er in Panik gerät. Schlecht beleuchtete oder gar finstere, enge Räume erleichtern die Raumangst-Probe auf jeden Fall.

Seine Gefährten können versuchen, zu helfen: Mit dem Talent *Heilkunde Seele* kann die Auswirkung einer Schlechten Eigenschaft gemildert werden (WdS 37). Zauber wie ÄNGSTE LINDERN und Liturgien wie der HARMONIESEGEN oder die INNERE RUHE helfen ebenfalls.

den keinerlei Abzüge im Kampf haben. Mit etwas Glück sind die Monstrositäten aber lichtempfindlich ...

☞ Ähnliche Funktionen wie Schatten und Zwielight erfüllen auch Rauch und Nebel, gerade, wenn sie un stetig sind. Zudem reizt Rauch die Augen und verschlechtert die Sicht weiter. Rauch und Nebel behindern auch die Sicht von Wesen, die über Dämmerungs- oder Nachtsicht verfügen, und können unter Umständen von Helden entsprechend genutzt werden (stark rauchende Feuer, Nebelzauber).

ENGSTELLEN

Kriechgänge, Felsspalten und schmale Schächte sind klassische Elemente eines Gewölbeabenteuers. Bei aller Vielfalt, in denen solche Stellen in Erscheinung treten können, lassen sie sich doch nach einigen wenigen Kriterien unterscheiden: Handelt es sich um eine Verengung an einer bestimmten Stelle (ein Nadelöhr) oder ist ein größerer Bereich betroffen? Ist die Stelle schmal, niedrig oder beides zugleich? Verläuft sie waagrecht (Gänge) oder senkrecht (Schächte), oder gibt es in ihr eine Steigung oder ein Gefälle? Ist die Verengung fixiert oder sind ihre Elemente beweglich (schwere, halb offene Steintore, Fallgitter, unter denen ein schmaler Spalt frei bleibt, verschiebbare Wände oder andere Hindernisse)? Und schließlich muss die Engstelle nicht immer aus unnachgiebigem Stein bestehen: Loses Geröll, nachrutschender Sand, die Stämme großer Pilze oder die Netze von Rie-





tische Barriere kann zusätzlich noch mit einer Illusion (Seite 132) maskiert sein.

Engstellen können als **Kamine** wirken, durch die Rauch und Nebel abziehen können, wenn erst einmal am Ende der Engstelle eine Öffnung geschaffen wurde. Neben Rauch und Gasen können sie aber unter Umständen auch Feuer und Flüssigkeiten kanalisieren, und gegen einen ständigen, starken Luftzug zu klettern, ist eine sehr anstrengende Angelegenheit. Weiteres zu Kämpfen in engen Räumen finden Sie auf Seite 130.

DRAMATURGISCHER EINSATZ

Neben den beschriebenen taktischen Nutzungen bietet Ihnen Enge auch einige Möglichkeiten als gezielt eingesetztes Handlungselement:

- ☛ In engen Gängen kann man leicht stecken- oder mit Ausrüstungsteilen hängen bleiben, was die Helden verzögert und durch den entstehenden Lärm die Bewohner der Anlage vorwarnt.
- ☛ Ausrüstungsgegenstände wie Zweihandwaffen, sperrige Rüstungen, große Rucksäcke oder ähnliches müssen an einem Punkt zurückgelassen werden und stehen in einem bestimmten

BEISPIELE FÜR ENGSTELLEN

- ☛ Ein langer, schmaler Kriechgang zwingt die Gruppe in den Gänsemarsch, wirft die Frage auf, wie Fackeln oder sperrige Ausrüstung transportiert werden, und bringt die Gefahr des Steckenbleibens mit sich, vor allem, wenn die Helden es eilig haben. Als Fluchtweg vor einer größeren Kreatur oder als Rückzugsmöglichkeit, die von einem einzelnen Kämpfer gehalten werden kann, geeignet.
- ☛ Eine mit Wasser gefüllte, schmale Höhle, in der man von Luftblase zu Luftblase weitertauchen muss, kombiniert Enge und Dunkelheit, denn in den kleinen Luftkammern ist an das Entzünden einer Fackel nicht zu denken, selbst wenn sie wasserdicht verpackt wurde. Zu der Beklemmung kommt noch das Bangen, wie weit die nächste Stelle zum Atemholen entfernt sein mag.
- ☛ Ein sich verengender Korridor mit Gefälle kann zur tödlichen Falle werden, wenn etwas von hinten angreift und dabei die höher gelegene Position ausnutzt. Vorne marschierende Kämpfer haben vielleicht schon Schwierigkeiten, sich auch nur umzudrehen, ganz zu schweigen davon, sich an ihren Mithelden vorbei zum Feind hin zu bewegen. Vielleicht bleibt als einziger Ausweg, immer tiefer nach unten zu fliehen und zu beten, dass dies keine Sackgasse ist oder dass der Verfolger früher stecken bleibt als man selbst.
- ☛ In einer schmalen, aber hohen Felsspalte können Kreaturen wie Höhlenspinnen unbemerkt über die Köpfe der Helden gelangen und sich entweder plötzlich auf ihre Beute fallen lassen oder hinter der Gruppe hinunterklettern, um sie weiter nach vorn – zu einer Kammer mit noch mehr Spinnen – zu treiben.

sensspinnen können zwar mit entsprechendem Aufwand weggeräumt werden, begrenzen aber ebenfalls den verfügbaren Platz.

TAKTISCHE BEDEUTUNG

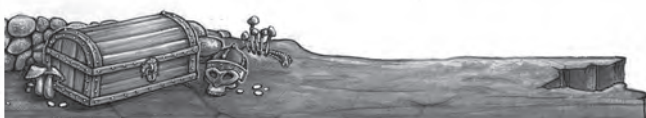
Räumlich beschränkte Orte haben Auswirkungen auf Bewegungs- und Kampfmöglichkeiten. Dies betrifft nicht nur die Helden, sondern auch alle anderen Wesen im Gewölbe.

Die **Erbauer** oder **Bewohner** der Anlage können nicht nur vorhandene Engstellen nutzen, sondern auch künstlich welche schaffen. So entstehen Bereiche, in denen wenige Wächter oder gezielte Barrieren Feinde leicht aufhalten können. Angreifer werden aus ihren Formationen in den Einzelkampf gezwungen, außerdem wird ihre Bewegung kanalisiert und damit berechenbar. Findige Baumeister verwenden Engstellen, um Eindringlinge auf Fallen zuzusteuern: Einen Auslöser in einer Halle kann man eher umgehen als in einem Korridor, und eine Falle, die auf einen schmalen Durchgang gerichtet ist, erschwert ihrem Opfer, das gezwungenermaßen direkt im Wirkungsbereich steht, auch noch das Ausweichen.

Auch die **Kreaturen** in vielen Gewölben nutzen die räumlichen Verhältnisse zu ihrem Vorteil: Verengungen bieten natürliche Lauerstellungen, andere Wesen errichten hier Bauten, Fangnetze, oder Gruben. An einer Engstelle kann man der Beute den Rückweg abschneiden oder sich selbst bei Bedarf in eine schmale Spalte zurückziehen. Überhaupt sollten Sie berücksichtigen, dass ein Gang, durch den ein Mensch nur mühsam hindurchpasst, für kleinere Wesen eine bequeme Angriffs- oder Fluchtroute darstellt.

Auch die **Helden** können natürlich die räumlichen Gegebenheiten ausnutzen, um eine Verteidigungsposition oder einen halbwegs geschützten Lagerplatz zu errichten, vor einem großen Feind zu fliehen oder eine Vielzahl von Angreifern in einen kleinen Bereich zu konzentrieren. Zauber wie der **IGNISPHAERO** oder der **FORTIFEX** sind in Engstellen besonders wirksam.

Engstellen sind häufig auch **optische Barrieren**: Sie können Deckung gegen Beschuss (**WdS 93**) bieten, aber ein Zauberer oder ein Armbrustschütze können hinter ihnen hervorlugen und Ziele ohne Schwierigkeiten anvisieren. Eine solche op-





Bereich des Gewölbes nicht zur Verfügung.

☛ Geschickt platzierte Engstellen verhindern, dass die Gruppe Gegenstände wie den Goldenen Sarkophag des Hmmmrr abtransportiert und zu Geld macht. In diesem Fall sollte erklärbar sein, wie der Gegenstand ursprünglich an den Ort gebracht werden konnte – Grabkammern etwa wurden durchaus manchmal um den Sarkophag herum errichtet. Auch lassen sich große Kreaturen so in einem abgegrenzten Teil der Anlage halten.

☛ Engstellen müssen die Bewegung der Helden nicht unbedingt behindern, sondern können sie auch unterstützen: In einem engen Schacht fällt das Klettern leichter, weil man sich an der Rückwand abstützen kann. Auch das Überqueren eines Abgrunds ist einfacher, wenn man sich in einer Spalte verkeilen

kann, statt wie eine Fliege eine glatte Fläche entlang zu klettern.

☛ Die Helden sind gezwungen, sich eng an die Wände, den Boden oder die Decke zu drücken. Je nach deren Beschaffenheit kann das hinderlich (Vorsprünge, Zacken), eklig (schleimiger Bewuchs, Hinterlassenschaften von Kreaturen) oder gefährlich (Feuer- oder Efferdsmoos) sein.

☛ Diese Nähe erlaubt auch das Entdecken von Details, die sonst verborgen bleiben: Wandbeschaffenheit und –bewuchs, Spuren, vielleicht gar Inschriften liegen plötzlich buchstäblich vor der Nase der Helden. In anderer Hinsicht ist die Wahrnehmung aber auch eingeschränkt: Wer etwa einen Stollen entlang kriecht, schaut kaum hinter sich oder nach oben.

VON STOLPERDRAHT UND SCHLANGENGURTE – FALLEN AM SPIELTISCH

»Haben die zweite Ebene des Tempels erreicht. Rechne damit, bald ins Allerheiligste vorzudringen. Vorarbeiter Entenza weiterhin vermisst; die Wachen behaupten, nachts bisweilen ein Klopfen und Wimmern zu hören. Sonstige Verluste: zwei Arbeiter durch herabstürzende Steine in der ersten Seitenkammer; einer durch Vergiftung nach dem Öffnen einer Kanope. Zwei Anfälle von Besessenheit im Grabungstrupp Nord, Areal vorläufig aus Sicherheitsgründen abgesperrt. Auch sonst alles innerhalb der Vorgaben; Kosten für Verpflegung konnten um ein Fünftel gesenkt werden.«

—Bericht des Questadores Anterro Delazar an seine al'anfanischen Geldgeber

Wer kennt sie nicht, die versteckten Bolzenschleudern, speergespickten Gruben oder rasiermesserscharfen Pendel, die das Leben des Abenteurers verkürzen sollen? Fast jede Schatzkammer oder Grabanlage verfügt über diverse Möglichkeiten, Eindringlinge fern zu halten. Szenen mit hervorschnellenden Speeren, Fallgruben und einen Gang entlang polternden Steinkugeln prägen das gesamte Genre. Jeder Schatzsucher, der etwas auf sich hält, hat Erfahrung mit derartigen Gemeinheiten und weiß, wie er ihre Auswirkungen vermeiden kann – und jene, die es nicht wissen, bleiben als Warnung für die zurück, die nach ihnen kommen. Doch wie setzt man diese Vernichtungsmaschinen am Spieltisch ein und vermeidet unnötige Frustration bei Meister und Spielern? Wie funktionieren die Höllenapparate und was ist nötig, um sie rechtzeitig zu bemerken und zu entschärfen? Diese Fragen und einige mehr sollen im folgenden Kapitel geklärt werden.

DIE FALLE AN SICH

»Geliefert wurden: ein Dutzend einfache Nadelschleudern, Geschosse besonders geschärft. Zwei Fallkäfige, gehärtet, zum Einbau hinter Vertäfelung. Glockenzüge nebst Auslöserplatten, insgesamt acht Stück, dazu fünf Stück mit Zugauslöser für Fächer oder Behälter mit Deckel. Ein Pendelbeil ‚Zorn des Bergkönigs‘, doppelter Auslöser und gesonderte Sicherung. Ein Vorhängeschloss mit vier blinden Sperrlöchern und Schnappsicherung ‚Königsmacher‘. Nach Erhalt der zweiten Rate beginnen wir mit dem Einbau der Vorrichtungen; die vereinbarte Vernichtung aller Unterlagen erlauben wir uns, zusätzlich in Rechnung zu stellen wie folgt: ...«

—aus der geheimen Rechnung der zwergischen Feinmechaniker Argasch und Irgasch an die Nordlandbank

Die wichtigste Frage ist sicherlich, wofür Fallen überhaupt benötigt werden. Hier gibt es zwei verschiedene und sich ergänzende Ansätze. Zum einen soll die Falle innerweltlich-aventurisch sinnvoll dafür sorgen, Eindringlinge aufzuhalten oder auszuschalten. Zum anderen soll sie dem Spielleiter dazu dienen, Spannung zu erzeugen und die Erkundung einer sorg- und mühsam geplanten Kelleranlage nicht zur gemütlichen Kaffeefahrt verkommen lassen. Beides zu vereinen, ist gar nicht so schwer, erfordert aber etwas Fingerspitzengefühl. Dabei ist jedoch zu hinterfragen, ob die Falle vom dramaturgischen Standpunkt her das Szenario bereichert oder ob sie ein eher willkürlich eingestreutes Ärgernis für die Spieler und ihre Helden ist.

DER ZWECK EINER FALLE

Fallen sind vor allem da zu finden, wo eine Anlage vor Eindringlingen geschützt werden soll. Hin und wieder dienen sie jedoch auch als Prüfungen.

Als **Schutz vor Eindringlingen** haben Fallen sechs grundlegende Funktionen, die einzeln oder in Kombination auftreten können:

☛ **Alarmieren:** Einige sehr einfache Fallen sind nur dazu gedacht, die Bewohner oder Wächter einer Anlage vor ungebetenen Gästen zu warnen. Dies ermöglicht es den Wachen oder Verteidigern des Ortes, sich auf das Kommen des Feindes vorzubereiten und eventuell weitere Abwehrmechanismen zu aktivieren. Je nach Art der Anlage schreckt der Alarm möglicherweise auch die in der Höhle lebenden Tiere oder sonstigen Kreaturen auf. Zu unterscheiden ist außerdem noch, ob derjenige, der die Falle ausgelöst hat, dies bemerkt (ein lauter Gong hallt durch den Tempel) oder ob es sich um einen ‚stillen Alarm‘ (ein Glöckchen klingelt im 20 Schritt entfernten Wachraum) handelt. Sollte der Täter den Alarm bemerken, kann die Falle auch noch **abschreckend** wirken (siehe unten).

☛ **Aufhalten:** Die wenigsten Fallen sind als tödliche Maschinerie gedacht, denn das ist schwierig zu planen und häufig gar nicht erwünscht. Kaum ein Tempel Aventuriens wird zum Beispiel Wert darauf legen, dass all zu neugierige Besucher gleich einen Kopf kürzer gemacht werden. Entsprechend ist die häufigste Funktion einer Falle die des Aufhaltens von Eindringlingen. Das kann durch herabstürzende Gitter und Steinblöcke oder Fallgruben geschehen. Solche Maßnahmen sind natürlich nur in (zumindest ehemals) bewohnten oder bemannten Anlagen sinnvoll; die Plünderer einer verborgenen Schatzkammer





kann man so zwar trefflich ärgern, aber kaum verhindern, dass sie sich früher oder später zu ihrem Ziel vorarbeiten. Wenn diese Fallen jedoch einen Teil der örtlichen Verteidigungsmaßnahmen darstellen, ermöglichen sie es den Bewohnern oder Wachen, sie zu ihrem taktischen Vorteil zu nutzen und so die Anlage auch gegen eine große Übermacht zu halten.

👁 **Abschrecken:** Häufig dienen Fallen einfach der Abschreckung. Nur die abgebrühtesten Einbrecher setzen ihren Weg fort, wenn ihnen bestimmte Mechanismen klar machen, dass sie nur knapp einem schrecklichen Ende entkommen sind: Wände, die sich langsam aufeinander zu bewegen, aber genug Zeit zum Rückzug lassen, oder Geschosse, die beim ersten Auslösen ihr Ziel noch knapp verfehlen, sind Beispiele für solche Fallen. Auch Sicherungen, die bewusst Angst erzeugen – plötzlich hervorschnellende Fratzen oder Skelette, HORRIPHOBUS-Artefakte oder Gruben voller wimmelnder Insekten – gehören in diese Kategorie. Stimmig sind abschreckende Fallen bei Erbauern, die gewisse Skrupel besitzen, jeden Eindringling gleich zu vernichten und die daher Vorwarnungen einbauen.

👁 **Einschließen:** Hin und wieder sollen Eindringlinge nicht vertrieben oder getötet, sondern gefangen gesetzt werden. Fallen dafür sind meistens an Orten, wo dem Besitzer entweder daran gelegen ist, die Einbrecher einem ordentlichen Prozess zuzuführen, von ihnen Informationen zu erhalten oder sie zu einem finsternerer Zweck zu missbrauchen. Sicherungen, die ihre Opfer festsetzen, sind naturgemäß nur dort sinnvoll, wo sich im Anschluss auch jemand um die Gefangenen kümmern kann – oder wo dies zumindest ursprünglich der Fall war. In einer verlas-

senen Anlage kann eine an sich harmlose Grube, deren Deckel nur von außen zu öffnen ist, zu einer tödlichen Falle für die Eingeschlossenen werden. Beispiele für diese Kategorie sind viele Fallgruben, Räume, deren Eingänge hinter den Eindringlingen verriegelt werden, von der Decke fallende Netze, Fangschlingen und Ähnliches.

👁 **Vernichten:** Natürlich gibt es auch immer wieder Höllenapparaturen, die darauf ausgelegt sind, den unerwünschten Besucher direkt in Borons Arme zu schicken. Speergespickte Gruben, wassergeflutete Gangstücke oder Giftgasnebel sind fast immer dazu gedacht, zu töten. Sicherungen, die heilige Orte oder wichtige Schatzkammern beschützen, legen oft wenig Wert auf Subtilität – nur ein toter Eindringling ist ein guter Eindringling. Beim Einsatz solcher Mechanismen ist (neben der Frage, ob man damit nicht zu leicht in Gefahr gerät, einzelne Helden oder eine ganze Gruppe unversehens auszulöschen) zu bedenken, dass manche Anlagenbauer durchaus Skrupel haben könnten, gleichsam ein steinernes oder metallenes Todesurteil zu schaffen. Mehr zu tödlichen Fallen finden Sie weiter unten.

👁 **Lenken:** Sowohl aus der Sicht des Spielers als auch der des Aventuriers kann es sinnvoll sein, die Abenteurer mit Hilfe von Fallen in eine bestimmte Richtung zu zwingen. Sei es, weil dort ein Dutzend Wachen auf sie wartet oder weil man eine Erklärung braucht, warum der Dämonenbeschwörer schneller in seiner Ritualkammer ist als die Abenteurer. Das kann am einfachsten erreicht werden, indem die Falle einen Gang verschließt oder eine Apparatur platziert wird, die offensichtlich tödlich und kaum zu entschärfen ist.

👁 **Prüfungsfallen** können an vielen Orten eingesetzt werden. In den Gängen und Räumen von Diebesgilden und Phextempeln werden damit Geschick und Verstand der Anwärter geprüft und trainiert. Auch alte, mythische Heiligtümer dürfen nur diejenigen betreten, die sich zuvor als würdig erweisen. In diesem Zusammenhang bieten sich Rätselfallen an, die dem Prüfling eine Aufgabe stellen, deren falsche Lösung einen Fallenmechanismus in Gang setzt (weiteres zu Rätseln finden Sie ab Seite 80).

👁 Billig und wartungsfrei ist der Einsatz einer **Pseudofalle**, also etwas, das aussieht wie eine Falle, aber keine ist. Die tödliche Szenerie einer ausgelösten Falle mitsamt Überresten unglücklich Verstorbener kann Spieler und Abenteurer ebenso vorsichtig werden lassen wie eine echte Apparatur. Schon ein leicht zu findender Stolperdraht oder Bolzenlöcher in den Wänden erfüllen diesen Zweck, denn es wird eher die Vermutung aufkommen, dass die Falle nicht ausgelöst hat, als dass es sich gar nicht um eine handelt. Und selbst wenn sie als Täuschung erkannt wird, können sich die Eindringlinge nie sicher sein, dass der nächste Draht nicht doch eine echte Falle aktiviert.

ARTEN VON FALLEN

Fallen kommen in unzähligen Formen vor. Es lassen sich jedoch ein paar Merkmale bestimmen, die bei der Unterscheidung verschiedener Fallenkategorien gute Dienste leisten und helfen, die Frage zu beantworten, welche Falle in welches Gewölbe passt oder welcher Mechanismus an welcher Stelle gute Dienste leistet.

👁 **Primitive Fallen:** Fehlen dem Erbauer Kenntnis, Material oder Geld, eine professionelle Anlage zu bauen oder bauen zu lassen, so kann er auf eine Vielzahl einfacher und dennoch effektiver Fallen zugreifen. Hierzu zählen die meisten Jagdfallen





wie Fallgruben, Tellereisen oder Schlingenfallen sowie simple Sicherungen wie der Topf voll giftiger Skorpione auf der angelehnten Tür, Goldleim an der Klinke oder Scherben im Putz einer Mauerkrone. Die Fallen dieses Typs sind sehr billig und einfach zu warten, brauchen also kein spezielles Personal zur Pflege. Andererseits sind sie meist leicht zu erkennen und auszuschalten oder lassen sich nur an bestimmten Orten einsetzen. Zum Beispiel benötigt eine primitive Schlingenfalle die Spannkraft eines Bäumchens und eine Fallgrube findet man vornehmlich in weichem Erdreich. Solche Fallen werden mit dem Talent *Fallenstellen* oder auch gänzlich ohne Talenteinsatz angelegt. Eine Unterkategorie der primitiven Fallen sind die architektonischen Fallen: Solche, die keine Mechanik benötigen, sondern nur gewisse bauliche Einrichtungen: Gruben und Schächte, Rutschen, schiefe Ebenen, über die ein Stein hinabpoltern kann und dergleichen. Solche Konstruktionen können von allen Wesen errichtet werden, die die Bezeichnung ‚kulturschaffend‘ verdienen; besondere wissenschaftliche Leistungen sind nicht erforderlich.

☛ **Mechanische Fallen:** Zu diesem Typus gehören alle Apparaturen, die mehr oder weniger komplizierte Mechaniken benötigen. Das geht vom einfachen Stolperdraht, der den Abzug einer Armbrust betätigt, über aus dem Boden hervor schießende Speere bis hin zur undurchschaubaren Zwergenmechanik, die die Wände eines Raumes aufeinander zu schiebt. Mechanische Fallen sind meistens teuer und erfordern häufig einen geschulften Mechanicus zur Wartung. Je komplizierter eine solche Appa-

ratur ist, desto leichter kann sie darüber hinaus versagen. Schon eine Maus im Getriebe mag dieses verklemmen und die Falle so unbrauchbar machen. Dennoch gibt es in alten Grabanlagen oder Zwergenstollen auch heute noch perfekt funktionierende mechanische Fallen. Zum Anlegen solcher Fallen ist das Talent *Mechanik* nötig.

Wenn Sie darüber hinaus stärker differenzieren möchten, können Sie grobmechanische und feinmechanische Fallen getrennt betrachten. Bei **grobmechanischen** Fallen werden Hebel, Flaschenzüge, Gegengewichte, Angeln, Pendel und ähnliche Elemente verwendet. Gehen Sie davon aus, dass jedes Volk, das Tempelanlagen, Stufenpyramiden oder ähnliche Bauten errichten konnte, auch über das nötige Wissen für solche Mechanismen verfügte, primitive Kulturen kennen diese Techniken jedoch nicht.

Die höchste Stufe der aventurischen Fallenbaukunst nehmen **feinmechanische** Konstruktionen ein. Hier kommen Federn, Zahnräder und Ähnliches zum Einsatz, und derartige Kenntnisse sind rar. Zwergische Feinmechaniker haben schon Unglaubliches geschaffen, und in den letzten Jahren sind im Horasreich einige Fortschritte erzielt worden, die nicht nur zum Bau von Uhren, sondern auch für tödlich präzise Fallen genutzt werden können, aber außerhalb dieser beiden Kulturkreise erfordern feinmechanische Sicherungen das Wirken eines seltenen Genies (wie Leonardo der Mechanicus und seine Schüler) oder die Aufsehen erregende Hinterlassenschaft einer untergegangenen Hochkultur. In modernen Anlagen kann ein entspre-

BERÜHMTE FALLENBAUER UND IHRE SPEZIALITÄTEN

»Das wird mein Meisterwerk... arrgh!«

—ein Fallenbauer, der es nicht zu Berühmtheit gebracht hat, neuzeitlich

Aventuriens Geschichte kennt eine Vielzahl berühmter Fallenkonstrukteure, deren Ruf und Wunderwerke zum Teil bis heute überdauert haben. Außerdem gibt es auch in der Gegenwart etliche Mechanici und Zauberkundige, die sich speziell dem Bau und Erhalt von Fallen widmen. Im Folgenden finden Sie einige bekannte Fallenbauer:

☛ **Salhadim ay Khunchom:** Von einem der größten Zauberschmiede des Diamantenen Sultanats erhielten sich nur Namenstughra und Zaubersignatur. Mit ihnen kennzeichnete er seine magischen Fallen, die man schon in einer Vielzahl urtulamidischer Grabanlagen fand. Bisher war es nicht möglich zu entschlüsseln, wie es Salhadim gelang, die Wirkung seiner Zauberzeichen bis in die Ewigkeit zu verlängern. Vermutet wird allerdings, dass er neben der Artefaktmagie auch in der Bezwingung der Zeit bewandert war, überspannen seine Werke doch drei Jahrhunderte. Mancher tulamidische Magier glaubt sogar, dass Salhadim noch immer am Leben sei und als Verhüllter Meister amüsiert die Stümpereien heutiger Zauberzeichner und Artefakterschaffer beobachtet.

☛ **Odenius der Tüftler:** In der Zeit um Bosparans Fall (70 v.BF bis 6 BF) wirkte der damalige Seekönig der Zyklopeninseln. Berühmtheit erlangte er durch seine bis heute einzigartigen mechanischen Konstruktionen. Seine Schöpfungen,

zum Beispiel mechanische Tiere und Menschen, funktionieren zum Teil verblüffend lebensecht. Viele davon sind in komplizierte Fallenanlagen integriert und weisen, sofern sie noch existieren, auch heute kaum Verschleißerscheinungen auf. Odenius' Fallen besitzen samt und sonders eine Möglichkeit, sie durch geschicktes oder kluges Vorgehen zu überwinden. Unter Mechanici sind die Konstruktionspläne von Odenius' Schöpfungen hoch begehrt, doch nahm der Seekönig die meisten mit in sein Grab, das bis heute nicht gefunden wurde – oder dessen Besuch niemand überlebte.

☛ **Argasch und Irgasch:** Die Zwergenzwillinge aus dem Puniner Stadtteil Ingwacht werden vor allem für den Bau von Stahlschränken und Tresorräumen gerühmt. Daneben sind beide aber auch wahre Meister im Austüfteln mechanischer Gemeinheiten, die es einem Einbrecher gar nicht erst ermöglichen sollen, bis zum Stahlschrank vorzudringen. Ihre Anlagen schützen so manche Schatzkammer und die Goldkeller etlicher Filialen der Nordlandbank.

☛ **Leonardo der Mechanicus:** Zum reichhaltigen Portfolio des Meistermechanicus aus Havena gehört auch eine ganze Reihe zum Teil hochgradig tödlicher Fallen. Sie bestechen vor allem durch ihre verblüffende Einfachheit. Fast überall in Mittel- und Horasreich kann man auf Auftragswerke Leonardos stoßen. Inzwischen tüftelt der gefallene Mechanicus und Träger des Agrimothsplitters an einer ganzen Reihe magomechanischer Höllenmaschinen, mit denen er Yol'Ghurmak und seine Arbeit vor Eindringlingen schützt.





chen gut betuchter Bauherr natürlich auch einen Spezialisten von weit her holen, um derartige Fallen einbauen zu lassen. Feinmechanische Konstruktionen werden häufiger als Dingfallen (Sicherung einer Truhe o.ä.) eingesetzt denn als Raum- oder Gangfalle.

☛ **Magische Fallen:** Dazu zählen alle Fallen, für die der Einsatz von arkanen Kräften notwendig ist. Das kann ein reiner Zauberspruch wie der IGNISPHERO sein oder ein Zusammenspiel von Magie und Mechanik, wie zum Beispiel per ANIMATIO (Variante *Geworfenes Objekt*) abgefeuerte Geschosse. Für diesen Typ können außerdem geeignete Zaubersprüche sowie Bann- und Schutzkreise eingesetzt werden. Magische Fallen sind teuer und erfordern immer magisches Personal, um sie zu warten. Deshalb findet man sie meist nur als Eigenanfertigung bei Magiebegabten oder als Auftragsarbeit bei sehr reichen Personen. Da sie jedoch eine Reihe von Einsatzmöglichkeiten bieten, die auf mechanischem Weg nicht oder nur schwer zu realisieren sind und darüber hinaus beinahe unbegrenzt lange einsatzbereit bleiben, erfreuen sie sich dennoch einer gewissen Beliebtheit. Hervorzuheben ist hier der magische Auslöser. Für profane Diebe ist er völlig unsichtbar und auch Magiebegabte müssen erst einmal einen Verdacht haben, bevor sie ihn mittels ODEM ARCANUM enttarnen können. Für das Anlegen solcher Fallen sind magische Fähigkeiten (beispielsweise APPLICATUS, ARCANOVI oder Zaubersprüche) nötig. Mehr zum Thema Fallen und Magie finden Sie im an diese Aufzählung folgenden Kasten. Ebenfalls zu den magischen Fallen könne solche mechanischen Alagen gerechnet werden, die sich eines Illusionszaubers zur Tarnung bedienen oder deren Auslöser die Berechtigung eines potentiellen Fallenopfers auf magische Art und Weise prüft.

☛ **Karmale Fallen:** Hierbei handelt es sich um den seltensten Fallentyp, denn dafür ist der Einsatz karmaler Kräfte nötig. Mittels der Liturgie GÖTTLICHE STRAFE (siehe Seite 76) werden Orte oder Gegenstände so gesegnet, dass sie Fallencharakter erhalten. Solche ‚Fallen‘ finden sich fast ausnahmslos in Tempeln oder Heiligtümern und dienen meist dem Schutz vor Dämonen, Paktierern und anderen finster gesinnten Eindringlingen. Nicht jede Kirche befürwortet den Einsatz von karmalen Fallen: So sind sie der Rondra-Kirche meist zu hinterhältig, während die Phex-Kirche wenige Hemmungen hat, Einbrecher mit Blindheit zu schlagen und in karmalem Nebel oder Finsternis herumstolpern zu lassen. Karmale Fallen sind fast nie käuflich zu erwerben und dann extrem teuer oder durch entsprechende Dienste zu bezahlen. Darüber hinaus binden sie den Besitzer an die jeweiligen göttlichen Gebote, deren Missachtung die Wirkung der Falle verfliegen lässt. Dafür sind sie aber nahezu unbegrenzt einsatzfähig und wartungsfrei.

DER EINSATZ VON FALLEN

Bevor Sie beginnen, Ihren Dungeon mit den unterschiedlichsten Spielereien zu spicken, sollten Sie sich einige Gedanken über deren Einsatz machen.

Zuvorderst sollte für Sie die Frage stehen, wie viele Fallen wirklich nötig sind. Es kann viel Spaß und Spannung bereiten, ausgeklügelte Fallen zu erkennen und zu überwinden. Andererseits führt ein Übermaß schnell dazu, dass Ihre Spieler Dungeons nur noch sehr stockend erkunden, da sie bei jedem Schritt eine

mörderische Apparatur vermuten. Das behindert den Spielfluss, verursacht Frustration oder Langeweile und kann gar Spielverweigerung nach sich ziehen, wenn die Gruppe ob der Gefährlichkeit Ihrer Anlagen lieber in die nächste Taverne zieht, als einen Spießrutenlauf durch Ihren mühsam vorbereiteten Dungeon zu wagen.

Auch inneraventurische Überlegungen stehen an: Die Errichtung, in vielen Fällen aber auch die Wartung einer Falle erfordert nicht nur Wissen und Zeit, sondern auch – je nach Art der Falle eventuell sogar erheblichen – Aufwand. Dieser muss durch den Nutzen, den die Falle ihrem Erbauer bringt, gerechtfertigt sein. Je komplizierter und teurer die Falle ist, desto eher sollte sie an einem Ort zu finden sein, an dem sie eine wichtige Funktion erfüllt. Einfache Mechanismen dagegen lassen sich leichter in einer Anlage verteilen.

Daraus folgt: **Weniger ist oft mehr!**

ÜBERLEGUNGEN ZUR PLATZIERUNG

Wenn man in der Anlage über genug Platz verfügt oder eine Kammer besonders sichern möchte, kann man eine Falle in einen **Raum** einbauen oder aber einen ganzen Raum als Falle einrichten. Befindet sich die Sicherung an einem bestimmten Punkt im Raum, ist zu bedenken, wie die Opfer zur Falle gelockt werden sollen: Befindet sich dort etwas, das besonderes Interesse weckt und das vielleicht auch der Grund für eine spezielle Schutzmaßnahme ist? Muss man den gesicherten Bereich betreten, um einen anderen Ausgang zu erreichen? Andernfalls besteht die Gefahr, dass der Eindringling an der raffiniert getarnten Grube oder dem gut versteckten Auslöser einfach vorbeigeht, ohne die Mühen des Erbauers entsprechend zu würdigen. Wenn der Raum selbst die Falle darstellt, sollte es einen Grund dafür geben, warum eine derart aufwändige Sicherung gewählt wurde. Immerhin wird eine ganze Kammer des Gewölbes auf diese Art weitgehend unbenutzbar. Es gibt aber dennoch Gelegenheiten, bei denen sich derartige Fallen gut unterbringen lassen: Eine falsche Schatz- oder Grabkammer, die dem Dieb vorgaukelt, er hätte sein Ziel bereits erreicht, und ihn in Wahrheit in sein Verderben lockt, ist in einer Anlage, in der etwas Bedeutendes verwahrt wird, nicht ungewöhnlich. In unbewohnten Gewölben kann man eher auf die Nutzung einer Kammer verzichten; bei Wohnhöhlen sollten Raumfallen eher in den weniger stark frequentierten Bereichen eingeplant werden (sofern sich dort etwas ausreichend Wichtiges befindet).

Um einen unbefugten Eindringling gezielter zu treffen, bietet es sich an, Sicherheitseinrichtungen nicht in einer großen Halle, sondern in einem **Verbindungsweg** – einem Korridor, einem Durchgang oder einer Treppe – zu platzieren. Diese Bereiche sind in aller Regel einigermaßen eng, so dass man kleinere Auslösemechanismen verwenden kann und es leichter ist, die Fallenwirkung auf das Ziel auszurichten. Treppen oder schiefe Ebenen bringen zusätzlich zur direkten Wirkung der Sicherung noch die Gefahr mit sich, dass das Opfer stürzt oder abrutscht, was je nach den Umständen mehr Schaden anrichten kann als die eigentliche Falle. Solche Sicherungen sind relativ universell einsetzbar. Wenn die Verbindung von den Bewohnern der Anlage regelmäßig genutzt wird, muss es natürlich eine halbwegs einfache Möglichkeit geben, die Falle zu vermeiden, beispielsweise eine unauffällige Markierung des Auslösers, die der Eingeweihte zur Orientierung nutzen kann. Als Verteidigungsmaß-





FALLEN UND MAGIE

Fallen, die mit **Magieeinsatz** gebaut wurden, unterscheiden sich in ihrer Wirkung an sich nicht von den nicht-magischen Konstrukten. Mit Zauberei (ob Elementarformung, Dschinnenwerk oder Dämonendiensten) ist es aber möglich, Werke, die mit mundanen Mitteln sehr aufwändig wären, innerhalb kürzerer Zeit zu schaffen, so dass Erbauer, denen solche Mittel zur Verfügung stehen, eher größere und komplexere Mechanismen errichten können.

Sicherungseinrichtungen, die **magische Materialien** oder **alchemistische Substanzen** verwenden, erfordern entsprechende Kenntnisse und Ressourcen, können dafür aber erstaunliche Effekte erzielen. Brandöl, magische Gifte, sinnverwirrende Drogen oder betäubende Blütenpollen sind in den richtigen Kreisen noch einigermaßen verbreitet; Fallen aus Koschbasalt, magischen Metallen oder Zauberkristallen sind schon seltener und teurer – und könnten für einen entschlossenen Plünderer, der sie einmal überlebt hat, auch eine lohnende Beute darstellen.

Manche Sicherungen beruhen nicht auf speziellen Mechanismen oder in ihnen ruhenden Zaubern, sondern werden dadurch gefährlich, dass sie von **Wesen mit speziellen Kräften** bedient werden. Grolme nutzen beim Bau von Verteidigungseinrichtungen oft ihre Gabe, unbelebte Materie zu beeinflussen, und wenn ein Spuk mit seinen Kräften die Räume und Einrichtung eines Geisterhauses zu tödlichen Fallen macht, gehört das auch in diese Kategorie. Besonders gefährlich sind solche Sicherungen nicht nur durch die Unberechenbarkeit des Übernatürlichen, sondern auch, weil sie mit magischen Mitteln wie Hellsichtszaubern oft erst erkannt werden können, wenn sie ausgelöst werden – was oft zu spät ist.

Echte Magische Fallen schließlich – das Mittel der Wahl von sicherheitsbewussten Zaubern – ermöglichen Konstruktionen, die von mechanischen und technischen Restriktionen unabhängig sind, sowohl hinsichtlich des Auslösers als auch, was die Wirkung angeht. Neben der Frage, wie die Fallen in die Anlage kamen und woher sie ihre Kraft beziehen, ist hier vor allem auch zu berücksichtigen, dass traditionelle Wege des Findens und Entschärfens meist nicht zum Ziel führen.

MAGISCHE FALLEN

VERSCHIEDENER KULTUREN UND TRADITIONEN

☞ **Arkanoglyphen** waren im urtulamidischen Kulturkreis verbreitet, aber auch alte Echsenvölker kannten die Geheimnisse der Zaubersymbole. In den letzten Jahren wurden viele der verschollenen Glyphen wiederentdeckt, so dass man auch in Anlagen, die in heutiger Zeit von einem Kundigen errichtet wurden, auf diese Zeichen treffen kann.

☞ In der **gildenmagischen Tradition** steht dem Erschaffer von Fallen in erster Linie der ARCANOVI zur Verfügung, der durch die Kombination aus frei wählbarem Auslöser, beliebig speicherbaren Wirkungszaubern und prinzipiell un-

begrenzter Wirkungsdauer ein mächtiges, wenn auch teures Werkzeug darstellt. Im einfachsten Fall schafft der Zauber eine einmalig wirkende Sicherung; mit entsprechendem Kraftaufwand sind aber auch mehrmals auslösbare oder sich mit der Zeit wieder aufladende Fallen möglich. Der APPLICATUS hält für die meisten Zwecke nicht lang genug (nur bis zum nächsten Sonnenaufgang), kann aber mit dem Zaubersymbol *Satnavs Siegel* immerhin über mehrere Monate hinweg aufrecht erhalten werden (SRD 65) und benötigt im Gegensatz zum ARCANOVI keine permanente Astralenergie. Beide Zaubersymbole sind recht weit verbreitet.

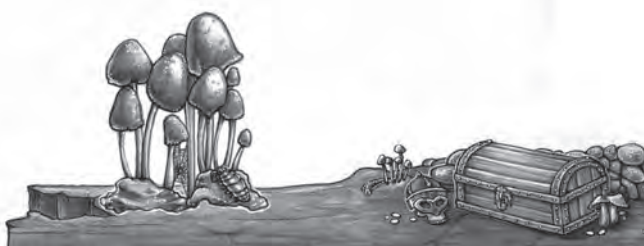
☞ An ganz besonderen Orten, die von der Kunst der größten Zaubermagier erfüllt oder von lang vergessenen Hochkulturen errichtet wurden, mögen sogar mit dem INFINITUM geschaffene dauerhafte Verzauberungen den Jahrhunderten trotzen und immer noch getreulich Wache halten.

☞ Von den **Hexen** heißt es, dass sie nicht nur Menschen, sondern auch leblose Dinge verfluchen können, so dass der Unglückliche, der als erstes den fluchbeladenen Gegenstand berührt, die finstere Macht der Satuariastochter zu spüren bekommt.

☞ Fallen, die von **elementaren** Kräften gespeist werden, finden sich nicht nur in den Anlagen der tulamidischen Elementarbeschwörer, sondern auch dort, wo Druiden für die besondere Sicherheit eines Ortes sorgen wollten. Charakteristisch für solche Sicherungen ist meist ihre urtümliche Kraft, sei es, dass ein Geist des Erzes dem Eindringling die Waffen aus der Hand reißt, die Wut des Feuers über ihn hinwegbraust, die Macht des Humus ihn überwuchert und festhält, der kalte Zorn des Eises ihn trifft, ein Luftelementar Fackeln zum Erlöschen bringt oder aus dem Nichts auftauchendes Wasser den Eindringling zu ertränken droht.

☞ Das Wirken von **Geistern** kann aus deren eigenem Antrieb erfolgen. Aber auch die Schamanen verschiedener Völker kennen Mittel und Wege, die Seelen ihrer Ahnen oder auch die von geopfertem Feinden zum Schutz eines Ortes einzusetzen.

☞ Skrupellose Anlagenerbauer bedienen sich **dämonischer** Mächte, um Fallen von grausamer Bösartigkeit zu errichten. Für die Erschaffung niederhöllisch beseelter Sicherungen bieten sich die Dienste des Agrimoth-Dieners Agribaal an, der gerufen wird, um ein Artefakt mit unheiligem Leben zu erfüllen. Die boshafte Natur des Eingehörnten lässt ihn eine geradezu perverse Freude an einer derartigen Aufgabe finden, so dass solche Fallen oft besonders effektiv sind. Dem Dämonenbeschwörer steht aber auch die Möglichkeit offen, eine andere dämonische Präsenz an einen Ort zu binden und sie zur Verteidigung der Anlage zu zwingen, und in alten Magiergräbern findet man mitunter Fallen, die beim Auslösen einen Knecht der Niederhöllen beschwören und auf den Eindringling hetzen.





nahme in bewohnten Gewölben bieten sich hier vor allem Fallen zur Verzögerung oder zum Alarmieren an.

Besonders wichtige **Objekte** können noch zusätzlich mit Fallen versehen werden. Türen, Truhen, Schränke und andere Behälter sind die typischsten Beispiele für diese Kategorie, aber Wertgegenstände oder Artefakte sind manchmal auch in einer Weise gesichert, die direkt am Gegenstand anknüpft. Solche Fallen treffen normalerweise nur denjenigen, der sich unbefugterweise an dem geschützten Objekt zu schaffen macht, so dass man sich weniger Sorgen um diejenigen Personen zu machen braucht, die sich berechtigterweise in der Nähe des Gegenstandes aufhalten. Zu unterscheiden ist hier noch, ob die Falle den Gegenstand selbst beziehungsweise seinen Inhalt beschädigt oder vernichtet (was ein erwünschtes Ergebnis sein kann, wenn das Objekt keinesfalls in falsche Hände geraten darf), ob er unverehrt bleiben soll oder ob der Gegenstand selbst die Falle darstellt und gar keinen eigenen Wert hat (aber einen solchen vielleicht vortäuscht, um einen Dieb anzulocken).

Letztlich sollten Sie im Spiel die **Dramaturgie** beachten: Soll zu dieser Zeit des Abenteuers tatsächlich eine Falle das Geschehen der Abenteurer aufhalten oder ihre Aufmerksamkeit auf sich ziehen? Eine wohlplatzierte Giftnadel an der allesentscheidenden Truhe kann für einen Dieb zusätzliche Spannung bieten, während um ihn herum der Endkampf tobt. Ein paar lieblose Fallgruben kurz vor dem mit Spannung erwarteten Finale können dagegen eher hinderlich wirken.

WEITERE MERKMALE VON FALLEN

Neben den bereits genannten Merkmalen von Fallen gibt es noch einige weitere Punkte zu beachten, die Sie im Folgenden finden.

Auslöser

Eine Falle, die in ihrer Komplexität über ein getarntes Loch im Boden hinausgeht, braucht einen Mechanismus, der ihre Wirkung in Gang setzt. In der Regel ist dieser so platziert, dass die Fallenwirkung denjenigen trifft, der den Auslöser (unwissentlich) betätigt hat, das muss aber nicht immer so sein. Vielleicht zielt die Falle auch auf denjenigen, der sich hinter oder vor dem Auslöser befindet, oder aber die Wirkung – etwa der Einsturz eines Stollens, um den Eindringlingen den Rückweg abzuschneiden – setzt an einem gänzlich anderen Ort ein. Vorrichtungen, die von einem Wachposten oder Beobachter per Hand aktiviert werden, kommen natürlich ohne Auslöser aus.

Die erste Gruppe bilden Fallen, die auf **Druck** reagieren. Eine Bodenplatte, die unter den Füßen des Eindringlings leicht nachgibt und damit einen tödlichen Mechanismus in Gang setzt, ist ein besonders klassisches Beispiel, und vielleicht ertönt dabei auch noch ein ominöses Klicken. Eine ausgefeiltere Variante reagiert erst beim *Entlasten* des Auslösers, so dass beim Betreten (außer dem Klicken) noch nichts passiert. Erst wenn der Eindringling, der sich in Sicherheit wiegt, von der Platte heruntersteigt, schnappt die Falle zu. Druckempfindliche Elemente müssen nicht zwingend im Boden verborgen sein – an einer Stelle, an der ein Schatzsucher die Wände nach Geheimtüren abklopfen könnte, ist auch eine senkrechte Druckplatte sehr wirkungsvoll. Andere Vorrichtungen werden durch einen **Zug** ausgelöst – meistens mittels eines gespannten Drahtes oder einer Schnur. Stolperdrähte, die das Opfer der Falle nicht nur zum Straucheln

bringen, sondern noch schlimmere Auswirkungen auf es herabregnen lassen, sind in vielen Anlagen beliebt, haben aber den Nachteil, dass ein aufmerksamer Eindringling sie vorzeitig bemerken und kappen kann. Daher bauen raffinierte Konstrukteure derartige Auslöser mitunter so, dass auch ein Zerschneiden des Drahts oder der Schnur (und somit ein Entspannen) die Falle aktiviert.

Besonders klassisch sind Fallen, die durch das **Entfernen** eines Gegenstandes aktiviert werden. Dies kann durch die beiden schon genannten Auslösetechniken erreicht werden: Eine Druckplatte, auf der das gesicherte Objekt steht, so dass das Hochheben die Falle auslöst, wenn kein gleich schwerer Ersatz hingelegt wird, oder aber ein an dem Gegenstand befestigter Seilzug. Solche Auslöser, die sich gut zur Sicherung besonderer Wertgegenstände eignen, müssen nicht an frei herumstehenden Objekten befestigt sein – auch die Edelsteinaugen einer Statue können an der Rückseite an Drähten hängen, so dass ein Herausbrechen die Falle zuschnappen lässt.

Weitaus schwieriger herzustellen und dementsprechend seltener sind Fallen, die durch eine **Veränderung der Umwelt** aktiviert werden. Mit Magie kann man Auslöser bauen, die auf die Annäherung eines Lebewesens, das Wirken von Zauberei oder andere Bedingungen reagieren; mit alchimistischen Mitteln sind Fallen möglich, die durch Lichteinfall oder Veränderungen der Umgebungstemperatur ausgelöst werden. Die besten Feinmechaniker schaffen Mechanismen, die auf feine Vibrationen reagieren, und sie imitieren damit nur, was manche Kreaturen mit ihren Alarmfäden, ihren Tasthaaren oder anderen Sinnesorganen erreichen.

Tarnung

Die beste Falle und der ausgefeilteste Auslöser sind nutzlos, wenn das Opfer sie sogleich entdeckt und dadurch leicht vermeiden kann. Daher sollte mit bedacht werden, wie die Elemente der Konstruktion verborgen werden können.

Die häufigste Art der Tarnung ist es, die Falle oder den Auslöser als gewöhnlichen Teil der Umgebung erscheinen zu lassen. Eine einzelne Platte in einem ansonsten glatten Gang fällt auf, wenn aber der gesamte Boden aus gleich großen Steinfliesen besteht, kann eine davon den Druckauslöser verbergen. Die Löcher, aus denen angespitzte Pfähle hervorschießen, könnten als Vertiefungen eines Wandreliefs getarnt werden, und hinter Vertäfelungen oder Wandteppichen gibt es ebenfalls gute Versteckmöglichkeiten.

Manche Fallenelemente sind klein und unauffällig genug, dass allein dies das Entdecken erschwert. Bedenken Sie, dass die Lichtverhältnisse in den meisten Anlagen nicht die besten sind, so dass ein dünner Auslösedraht oder eine schmale Fuge leicht übersehen werden können.

Große Fallenkonstruktionen müssen oft aufwändiger getarnt werden. Wenn weltliche Mittel nicht ausreichen, können Illusionen helfen – das Trugbild eines festen Steinbodens, das eine Grube überdeckt, macht aus einem auffällig gähnenden Loch im Boden eine kaum zu entdeckende Bedrohung. Dabei ist zu berücksichtigen, wie die Illusion erzeugt wurde und wie sie lange genug aufrechterhalten werden kann; die oben bei den magischen Fallen genannten Zauber können auch bei der magischen Tarnung Verwendung finden.

Tarnung hat Einfluss darauf, wie gut eine Falle zu erkennen ist (siehe zur entsprechenden Regelmechanik weiter unten).





Gifteinsatz

Giftige Substanzen verleihen manchen Mechanismen besondere Tödlichkeit; bei anderen stellt das Gift sogar die hauptsächliche Wirkung dar. Pflanzliche und tierische Gifte haben meist nur eine begrenzte Haltbarkeit, alchemistische Substanzen, vor allem aber mineralische Gifte sind deutlich länger wirksam. Die folgenden Arten von Giften eignen sich für den Einsatz in Fallen:

➤ **Injektionsgifte**, die in die Blutbahn des Opfers gelangen müssen, um zu wirken, können auf alle Arten von Spitzen, Nadeln, Bolzen und Klingen aufgetragen werden. Dies sind die klassischen Waffengifte.

➤ **Kontaktgifte**, deren bloße Berührung bereits Schaden verursacht, sind relativ selten, können aber verwendet werden, um besonders zu sichernde Objekte zu bestreichen. Voraussetzung ist dabei, dass der Gegenstand durch das Gift nicht beschädigt oder zersetzt wird – von einer mit Goldleim präparierten Schriftrolle oder Holzstatuette wäre beim Eintreffen eines Schatzsuchers nichts mehr übrig. Pflanzen wie Efferds- beziehungsweise Feuermoss (siehe Seite 100) haben eine ähnliche Wirkung und bilden nicht nur natürliche Gefahrenquellen, sondern können von kundiger Hand auch gezielt an strategischen Punkten angepflanzt werden.

➤ **Atemgifte** erreichen mit etwas Glück eine ganze Gruppe von Eindringlingen, stellen aber auch eine besondere Gefahr für eventuelle Bewohner der Anlage dar, so dass Fallen, die Giftgaswolken verströmen, besonders sorgsam platziert werden sollten. Neben alchemistischen Substanzen bietet auch hier die aventurische Pflanzenwelt einige natürliche Quellen: Pilze, die giftige oder halluzinogene Sporen absondern, werden von manchen Anlagenbauern bewusst gezüchtet, um dem Eindringling das Durchqueren bestimmter Bereiche zu erschweren.

WAS ES ZU BEACHTEN GILT

Platzieren Sie Fallen nicht willkürlich. Niemand, außer vielleicht Zwergen, konstruiert eine teure Apparatur zum reinen Selbstzweck, und selbst die Angroschim bauen sie dann nicht einfach irgendwo hin. Eine gut durchdachte Falle spart Ihnen so manchen Ärger am Spieltisch. Zur sinnvollen Positionierung von Fallen mag Ihnen folgender Fragenkatalog dienen:

Welchem Zweck dient die zu sichernde Anlage?

Bevor Sie loslegen, machen Sie sich klar, wozu ihr Bauwerk dient oder diente. Kaum jemand findet es sonderlich lustig, seine eigene Wohnung mit tödlichen Fallen zu spicken, die man mit hoher Wahrscheinlichkeit aus Versehen selbst auslöst. In bewohnten Räumlichkeiten finden sich daher nur selten Fallen, oder sie sind so gebaut, dass der eigentliche Nutzer sie nicht selbst auslösen kann, zum Beispiel an der Außenseite von Fenstern. Ähnliches gilt für häufig benutzte Wege. Es wäre sehr dumm, eine Fallgrube auf der Haupttransportader einer Zwergenbinge zu platzieren – zumindest wenn sie nicht gerade zur Abwehr von Drachen gedacht ist. Diese Fallen besitzen auch immer eine Möglichkeit, sie zu umgehen oder zu deaktivieren. Da die Wartung in bewohnten Anlagen meist kein Problem ist, sind auch die Fallen darauf ausgelegt: Bolzenschleudern benötigen keine komplizierten hundertschüssigen Magazine mit Selbstla-

deautomatik und Bolzenrückholung, wenn man sie problemlos nachladen und neu spannen kann.

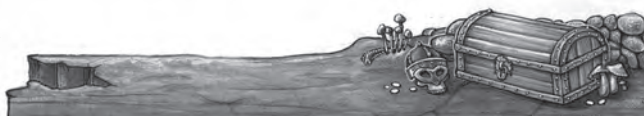
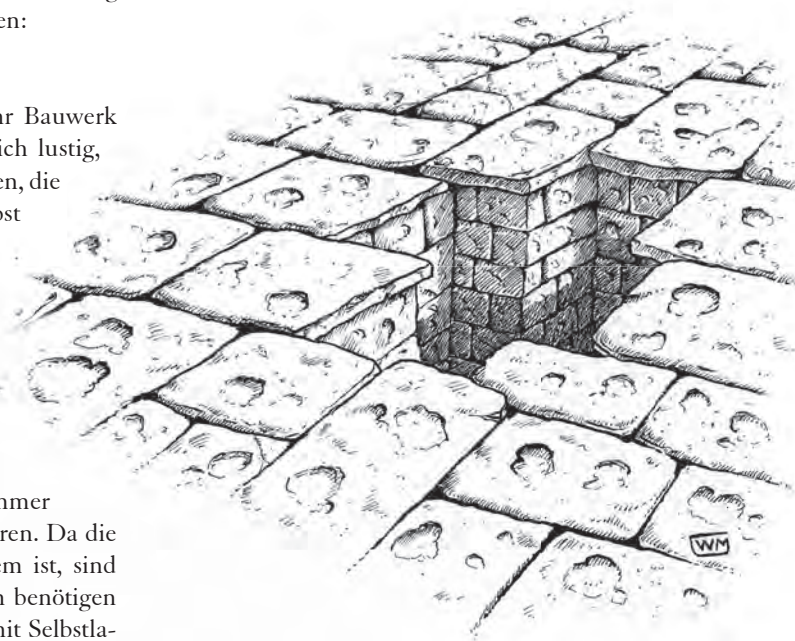
Dagegen stellt sich die Frage nach der Bedrohung des eigenen Lebens in einer Grabanlage nicht – immerhin soll die ja sowieso nicht betreten werden! Auch der Weg zum geheimen Ritualplatz des finsternen Kultes kann ruhig etwas komplizierter und gefährlicher sein – es soll nicht jeder dahergelaufene Held zur Anrufung des Namenlosen stolpern können. Da sich in solchen Anlagen selten oder nie jemand aufhält, müssen die Fallen darauf ausgelegt sein, möglichst lange ohne Wartung einsatzfähig zu sein.

Was soll die Falle sichern und wer hat sie bauen lassen?

Die Kasse des Gemischtwarenhändlers, die nie mehr als 50 Dukaten enthält, wird kaum mit einer Falle gesichert sein, deren Anschaffung und Wartung den potentiellen Verlust bei weitem übersteigt. Am Ende stiehlt der Einbrecher noch lieber die teure Fallenmechanik, um sie zu verhöckern, und lässt den kümmerlichen Sparstrumpf liegen. Im Gegensatz dazu wird der Tresorraum der Festumer Wechsel- und Einlagenhalle verschiedene sehr teure Fallen haben. Auch wird in einer Bibliothek oder in einem Labor mit explosiven Gemischen niemand auf die Idee kommen, eine Falle mit einem Feuerball zu bestücken.

Wo genau ist die Falle positioniert?

Legen Sie mit Bedacht fest, wo sich eine Falle und ihr Auslöser befinden. Trittsteine nehmen für gewöhnlich nicht die gesamte Breite eines Ganges oder gar Raumes ein, Stolperdrähte müssen in der richtigen Höhe angebracht werden und Bolzenschleudern haben eine bestimmte Schussbahn. Diese Festlegungen helfen Ihnen zu entscheiden, wer die Falle auslöst, wer getroffen wird und ob man ihr ausweichen kann. Auch stellt sich mitunter die Frage, wie der Eindringling zur Falle gesteuert wird? Ist der gesicherte Weg der einzige, der ihm offen steht, oder lockt ihn etwas gezielt dorthin, wo die Falle auf ihn lauert? Engstellen sind ein gutes bauliches Mittel, um sicherzugehen, dass jemand einen Auslöser 'trifft' und beim Zuschnappen der Falle genau im Wirkungsbereich steht.





TÖDLICHE FALLEN

Ein schwieriges Thema sind Vernichtungsfallen. Einerseits ist ihr Einsatz innerweltlich an einigen Stellen sinnvoll, zum Beispiel in Grabanlagen, die bis in alle Ewigkeit vor der Plünderung bewahrt werden sollen, andererseits gibt es kaum etwas Frustrierenderes für die Spieler als den plötzlichen Heldentod. Aus diesem Grund sollten Sie als Spielleiter sehr vorsichtig mit dem Einsatz solcher Fallen sein und diese gut planen. Machen Sie von Anfang an deutlich, dass eine Anlage mit Fallen gesichert sein könnte. Spieler und Abenteurer werden sich dann gleichermaßen viel respektvoller und vorsichtiger bewegen. Geben Sie den Spielern durch *Sinnenschärfe*- oder *Körperbeherrschungs*-Proben die Gelegenheit, die Bedrohung als solche zu erkennen oder ihr in letzter Sekunde zu entgehen. Letzteres kann als Warnung durchaus mit empfindlichem Schaden geschehen, wenn das Rasiermesserpendel sie nicht zerhackt, sondern ‚nur‘ streift.

Auch innerweltlich gilt es, sich einige Gedanken zu tödlichen Fallen zu machen. Gerechtfertigt sind Todesfallen an Orten, wo unbefugtes Betreten einem Frevel oder Schwerverbrechen gleichzusetzen ist, ebenso bei Kulturen oder Erbauern, die in der Wahl ihrer Mittel prinzipiell nicht zimperlich sind. Berücksichtigen Sie bei der Planung einer tödlichen Falle, dass diese auch eine Gefahr für befugte Bewohner oder Besucher der Anlage darstellt – kaum jemand wird seinen Schlafraum so absichern, dass ihn ein tonnenschwerer Fels erschlägt, wenn er einmal vor dem Zubettgehen vergessen sollte, den silbernen Wandleuchter um 90 Grad zu drehen.

Auf der Metaebene können Fallen, die innerweltlich tödlich sein müssten, es regeltechnisch aber gar nicht sind, unnötige Diskussionen über den Realismus der Spielwelt verursachen. Vermeiden Sie es zum Beispiel Fallen einzusetzen, die einem Abenteurer Bolzen in den Kopf schießen. Für manchen Spieler ist es schwer vorstellbar, warum sein Charakter nach einem Kopftreffer immer noch munter umherspazieren kann. Beschreiben Sie lieber einen Treffer am Torso, bei dem erklärbar ist, warum er nicht sofort Golgaris Schwingen vernimmt.

Grundsätzlich gilt aber: Tödliche Fallen müssen auch potentiell tödlich sein, um ein Gefühl der Gefahr aufkommen zu lassen.

Wie funktioniert die Falle?

Niemand wird von Ihnen erwarten, dass Sie eine schematische Skizze der Falle vorlegen. Dennoch sollten Sie sich Gedanken darüber machen, wie sie funktioniert. Das ist vor allem für das Entschärfen wichtig. Hilft es, den Stolperdraht durchzuschneiden, oder löst das die Falle ebenfalls aus, da damit die auf der Falle liegende Spannung aufgehoben wird? Kann der Trittstein festgeklemmt werden? Wie oft kann die Falle hintereinander ausgelöst werden? Kaum eine Falle ist darauf ausgelegt, endlos oft zu funktionieren. Bolzen- oder Speerschleudern haben nur eine begrenzte Zahl an Auslösungen, während Artefakte nur eine bestimmte Anzahl an Ladungen haben. Bei arkanen Fallen müssen Sie sich überdies Gedanken über die verwendeten

Zauber und deren ZIP* machen. Genauso ist es notwendig, die Erschwernisse von Hellsicht- und Antimagiesprüchen festzulegen.

Wie kann die Falle erkannt werden?

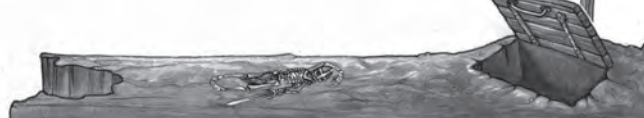
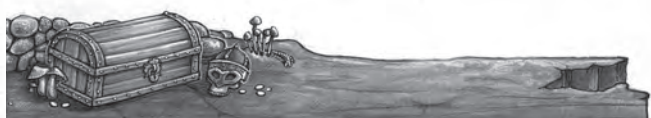
Der Einbrecher schleicht durch die Gänge und macht klar: „Ich achte auf alles Ungewöhnliche, das auf eine Falle hindeuten könnte!“ Doch was ist bei Ihrer Falle eigentlich wahrzunehmen? Gerade profane Fallen sind fast immer durch gespannte Drähte, Löcher in den Wänden, dünne Spalten, aus denen ein Pendel schwingt, Rußpartikel, den beißenden Geruch des nahen Säurebads oder verräterische Kratzer zu bemerken. Auch magische Fallen hinterlassen, wenn sie schon einmal ausgelöst wurden, oft Spuren. Zauberzeichen sind deutlich sichtbar, auch wenn sie mitunter innerhalb anderer Kalligraphien verborgen sind. Allerdings kann es auch nahezu unmöglich sein, Auslöser wie Trittsteine oder Druckplatten zu erkennen. Gerade in Gängen aus Kopfsteinpflaster oder Marmorflesien sind sie kaum zu entdecken. Hier könnten die Nutzer der Anlage unbeabsichtigt Hinweise geben: Generationen von Kultisten haben beim Umgehen des Auslösers deutlich sichtbare Abnutzungsspuren an den begangenen Steinen hinterlassen. Womöglich hatte aber auch der letzte Passant schmutzige Stiefel, die eine Spur aus Erdkrümeln hinterlassen haben. Regelmechaniken zum Erkennen von Fallen finden Sie weiter unten in diesem Kapitel.

Kann die Falle umgangen oder deaktiviert werden?

Gerade in benutzten Anlagen ist es wichtig zu wissen, wie die ‚Einheimischen‘ an der Falle vorbei kommen. Gibt es einen Schalter zur Arretierung? Wie ist der versteckt? Oder gibt es womöglich einen Pförtner, der auf die richtige Lösung wartet, um die Falle zu deaktivieren? Existiert ein Weg um sie herum? Gerade bei Trittsteinen verlegt man sich auf einfache Möglichkeiten wie nur alle hellen Fliesen zu betreten oder sich dicht an der Wand zu halten. Bei magischen Fallen hilft häufig die Nennung eines Zauberwortes oder das Tragen bestimmter Gegenstände, um von der Wirkung ausgenommen zu werden, manche Auslöser schließen die Bewohner auch schlicht aus. Ähnliche Überlegungen müssen natürlich auch für unbewohnte Anlagen angestellt werden, wenn ein gelegentliches Betreten von den Erbauern der Anlage gewünscht war.

Welchen Schaden verursacht die Falle?

Auch wenn es das Ziel der Helden ist, eine Falle nicht auszulösen – und das meist auch im Interesse des Spielleiters liegt – sollten Sie sich klar machen, was Ihre Höllenmaschine den Gruppenmitgliedern antun könnte. Legen Sie fest, wie viele Trefferpunkte eine Falle verursacht und welcher Art der Schaden ist. Hier sind auch sekundäre Effekte zu bedenken: Flammenwolken können Glasphiolen mit Heiltränken zum Platzen bringen oder die Kleidung entzünden. In Teer- oder Wassergruben verliert man leicht Ausrüstung und hat sich nach der Befreiung mit nasser Kleidung oder einer hinderlichen Teerschicht auseinander zu setzen. Bolzen, Pfeile und Speere verursachen sehr leicht (regeltechnische) Wunden, die versorgt werden wollen oder für den weiteren Weg als hinderliches Übel in Kauf genommen werden müssen.





DIE FALLE UND DER SPIELLEITER

Die Erbauer unterirdischer Anlagen verfolgen ihre eigenen Absichten, aber auch der Meister, der ein Gewölbe für seine Gruppe entwirft, setzt Fallen in der Regel aus bestimmten Gründen ein. Von der Gewichtung her, die eine Falle innerhalb des Szenarios innehat, lassen sich zwei grundsätzliche Kategorien unterscheiden:

➤ **Atmosphärefallen** dienen eher als Stimmungselement. Sie unterstreichen die Gefährlichkeit der Anlage, erinnern die Spieler daran, dass sie auf der Hut sein sollten, und gehören für manche Szenarien (die Erkundung einer alten Grabanlage oder eines fremdartigen Tempels, der Einbruch in den Keller einer Magierakademie) einfach zum Hintergrund dazu. Wenn die Stimmung am Spieltisch bereits spannungsgeladen ist, kann eine plötzlich zuschnappende Falle den Herzschlag der Spieler weiter beschleunigen; wenn die Gruppe bisher eher unbekümmert unterwegs war, kann die erste derartige Falle einen Wechsel zu einer bedrohlichen Stimmung einleiten. Atmosphärefallen können auch Hinweise auf die Natur der Anlage geben, in die es die Helden verschlagen hat: Magische Bannglyphen deuten an, dass man einem arkanen Geheimnis auf der Spur sein könnte, eine ausgefeilte Mechanik zeigt, dass die Tempelanlage wohl nicht von ‚primitiven Wilden‘ errichtet wurde.

➤ **Plotfallen** dagegen sind Handlungselemente. Die Konfrontation mit ihnen ist ein wesentlicher Teil der Spielhandlung und eine der Herausforderungen an die Helden und Spieler. Sie zu überwinden (oder zu überleben) ist in der Regel mit einem gewissen Denkaufwand verbunden, und meist handelt es sich um komplexere Konstruktionen als bei Atmosphärefallen. Mitunter sind sie sogar mit Rätseln (siehe Seite 80) verbunden. Wenn Sie Abenteuerpunkte für das Erreichen einzelner Zwischenziele vergeben, ist das Überwinden einer solchen Konstruktion ein guter Anwendungsfall dafür. Das Handlungselement muss nicht in einer einzelnen großen Falle im engeren Sinn bestehen; auch ein mit Sicherungsmechanismen gespickter Bereich, den die Gruppe durchqueren muss, nimmt dieselbe Funktion ein.

Bei Plotfallen ist eine weitere Frage wichtig: Sollen die Helden die Falle auslösen oder entschärfen. Entfaltet die Falle ihren eigenen kleinen Plot, indem man ihren Mechanismus außer Gefecht setzt oder indem man versucht, sich wieder ihren Klauen zu entziehen?

DRAMATURGISCHER NUTZEN

Durch den gezielten Einsatz von Fallen können Sie verschiedene Ziele für die Entwicklung der Abenteuerhandlung erreichen. Zu den wichtigsten Möglichkeiten gehören:

➤ **Die Gruppe schwächen beziehungsweise Ressourcen binden.** Fallen zehren an den Kräften der Gruppe, indem sie Verletzungen verursachen, die geheilt werden müssen. Manche Sicherungseinrichtungen erfordern magische Mittel, um sie zu finden oder zu überwinden und kosten somit Astralenergie, und wieder andere verbrauchen Ausrüstungsgegenstände (ein Seil, das an einer Stelle angebunden bleiben muss, und dergleichen). Dies kann genutzt werden, um die Helden gezielt ‚mürbe zu machen‘.

➤ **Die Gruppe trennen oder gefangen nehmen.** Spieler (und Helden) neigen dazu, sich nur ungern fangen zu lassen, aber mit einer entsprechend konstruierten Falle kann es gelingen, ohne allzu sehr nach Meisterwillkür auszusehen. Wenn es

darum geht, die ganze Gruppe zu erwischen, muss die Falle großzügig dimensioniert werden (etwa ein ganzer Raum, dessen Ausgänge verriegelt werden), da Helden sich meist genau dann weiträumig verteilen, wenn man sie alle gleichzeitig auf eine getarnte Fallgrube locken möchte. Zum Abtrennen einzelner Gruppenmitglieder eignen sich Fallgruben, Rutschen oder verschiebbare Wände hervorragend.

➤ **Einer Meisterperson den Rückzug oder die Flucht ermöglichen.** Mechanismen, die Verfolger verzögern oder Wege blockieren, können einem Schurken, den Sie für das große Finale noch brauchen, die Haut retten und auch Helden mit *AXXELERATUS* oder außergewöhnlichen *Athletik*-Werten ausreichend beschäftigen.

➤ **Die Gruppe in eine Richtung lenken.** Geschickt eingesetzte Fallen helfen Ihnen bei der Steuerung der Gruppe. Sie können etwa einen Bereich derart mit Fallen ‚zupflastern‘, dass die Helden lieber zuerst einen anderen Teil der Anlage erkunden, durch den Einsturz eines Ganges eine Wegmöglichkeit ausschließen oder die Gruppe durch eine Falltür in ein anderes Stockwerk des Gewölbes befördern.

➤ **Die Spieler beschäftigen.** Zu guter Letzt bieten Fallen schlicht und einfach etwas, mit dem sich ihre Gruppe auseinandersetzen kann, und das Knobeln an einem komplizierten Mechanismus oder das hektische Ausweichen, wenn wieder eine Speerklinge aus der Wand geschossen kommt, ist wesentlich spannender als das Kartographieren leerer Gänge und Kammern.

DIE FALLE UND DIE SPIELER

Zuerst muss man seine Spieler natürlich dazu bekommen, Fallen überhaupt als mögliche Bedrohung zu realisieren. Gerade bei unerfahrenen Spielern kann es leicht sein, dass diese sehr unbedarft durch eine Anlage stolpern und dabei in die erstbeste Falle trampeln – was oft das frühe Ende einer potentiell glanzvollen Heldenkarriere bedeutet. Aber auch erfahrene Spieler, die länger kein gefährliches Höhlensystem mehr betreten haben, können Schwierigkeiten damit haben, die möglichen Gefahren zu erkennen. Hier finden Sie einige Tipps, wie Sie Ihrer Abenteuergruppe klar machen, dass sie auf Fallen achten sollte:

➤ **Der unglückliche Vorgänger:** Nicht immer sind die Helden die ersten, die eine alte Zwergenbinge oder eine verschüttete Grabanlage erkunden. Generationen von Grabräubern und ‚Entdeckern‘ hatten Zeit, so manche Falle auszulösen. Ihre Überreste liegen natürlich noch immer an Ort und Stelle – und womöglich spuken sogar noch ihre Geister herum. Vornehmlich dienen diese Unglücklichen dazu, den Spielern zu zeigen, dass es hier Fallen gibt. Außerdem können sie erste Hinweise darauf geben, welcher Art die zu erwartenden Fallen sind und wie deren Auslöser aussehen.

➤ **Die aktive Falle mit dem Vorgänger:** Wollen Sie den Schwierigkeitsgrad etwas erhöhen, dann ist die Falle immer noch einsatzbereit. Die Überreste des Vorgängers können dann sogar zum Problem werden, wenn sie den Auslöser verbergen oder den Zugang zur Falle blockieren. Auch hier könnte ein Geist auftauchen, der die Helden warnt oder sie, als gehässige Variante, ebenfalls in die Falle zu locken versucht.

➤ **Der Begleiter:** Eine weitere Möglichkeit, auf Fallen hinzuweisen, ohne die Helden selbst hineintappen zu lassen, ist der unglückliche Begleiter. Diese Version sollten Sie möglichst spar-





sam einsetzen. Zu häufig begleiten NSC die Gruppe nur, um an geeigneter Stelle die Reise über das Nirgendmeer anzutreten. Geben Sie den Helden die Möglichkeit, den Pechvogel zu retten, entweder indem sie die Falle gerade noch rechtzeitig bemerken und ihn aus der Gefahr bringen oder indem sie seine schweren, aber nicht tödlichen Verletzungen heilen können.

☛ **Die kaputte Falle:** Gerade in alten Anlagen mit fehlender Wartung kann eine Falle schon lange ihren Geist aufgegeben haben. Dann tritt ein Held womöglich deutlich spürbar auf den Auslöser und nichts passiert oder er hört hinter der Wandverkleidung einfach nur das Klicken und Rasseln von Federn und Zahnrädern. Vielleicht fällt auch ein Bolzen schwunglos aus dem Abschussloch, Speere schießen ein Stück aus der Decke, bevor sie sich knirschend festfressen, oder die Helden stürzen in eine mit Petroleum gefüllte Grube und eine Fackel fällt herab – natürlich nicht brennend, denn der Zündmechanismus hat versagt.

☛ **Die schmerzhafteste Erfahrung:** Letztlich kann es natürlich auch sein, dass Sie Helden, die zu übermütig sind, die Gefahr mit dem Holzhammer nahe bringen wollen. Sehen Sie in dem Fall aber davon ab, sie gleich schwer zu verletzen. Ein Bolzen mit einigen TP reicht meist aus, um allzu forsche Helden wieder vorsichtig werden zu lassen.

DIE FALLE ALS LEFKINSTRUMENT

Eine Falle kann auch dazu benutzt werden, Helden in eine bestimmte Richtung zu drängen. Inneraventurisch ist das vor allem sinnvoll, wenn Eindringlinge zu einem besonderen Ort gelenkt werden sollen, weil dort zum Beispiel stets ein Trupp Wachen lauert oder der Höhlendrache nicht mühsam durch die Gänge kriechen muss, um an sein Fressen zu kommen. Aus Spielleiterperspektive dient es wie weiter oben erwähnt vor allem dazu, die Spieler auf einem vorgesehenen Weg zu halten, möglicherweise um ihre Ressourcen für den bevorstehenden Endkampf etwas zu schröpfen oder weil sie in einem anderen Teil der Anlage zuvor noch eine Aufgabe lösen sollen.

Zu diesem Zweck bieten sich besonders gefährliche oder augenscheinlich nicht überwindbare Fallen an. Natürlich kann es sich auch einfach um eine Falle handeln, die den Weg vor den Helden blockiert, zum Beispiel einen Felsquader, der in den Gang hinabstürzt. Stellen Sie aber sicher, dass die Spieler die alternativen Wege bemerkt haben. Wenn Sie hoffen, dass die Charaktere vor einer unüberwindbaren Falle anfangen, nach dem gut verborgenen Geheimgang zu suchen, können Sie sehr leicht auf Spieler stoßen, die sich eher an der Falle die Zähne ausbeißen, als das vermeintlich nahe Liegende zu tun.

DIE GESCHICHTE DER FALLE

Auch wenn es auf den ersten Blick nicht so scheint, können viele Fallen als Informationsquelle dienen. Eine Fallgrube mit einem blöckenden Zicklein darauf ist sicherlich nicht für die Helden gedacht, macht aber klar, dass es in der näheren Umgebung einen sehr gefährlichen Gegner gibt und dass die Falle offensichtlich regelmäßig gewartet wird. Primitive Speerfallen in einer alten Zwergenstadt deuten auf neue Bewohner in dem vermeintlich verlassenen Ort hin. Genauso wie Fallen, die ins Innere einer Anlage gerichtet sind, auf eine weit größere Gefahr

darin hinweisen, als sie ein Eindringling von außen darstellt. Manche Fallen geben auch Informationen über ihren Erbauer preis. Gerade Zwerge und etliche menschliche Meisterkonstrukteure neigen dazu, ihre Werke mit einem Siegel zu versehen. Manches Bankhaus weist auch mit deutlich sichtbaren Plaketten darauf hin, dass seine Goldvorräte durch Sicherheitsapparaturen von einer bestimmten Koryphäe der Fallenbaukunst geschützt werden. Arkane Fallen im Versteck des finsternen Schwarzmagiers geben Hinweise, mit welchem Spruchrepertoire dieser aufwarten kann, wenn er denn gestellt wird, und karmale Fallen können offenbaren, welchen moralischen Grundsätzen und Prinzipien der Besitzer anhängt und so womöglich seine Schwachstellen aufzeigen.

VON DER PFLEGE

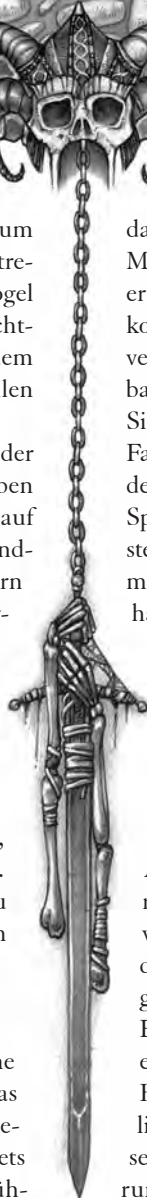
Fallen benötigen meistens fortwährende Wartung. Bei primitiven Fallen kann das der Besitzer selbst erledigen: die Tarnung einer Fallgrube erneuern, eine Schlinge neu legen, zerbrochene Speere ersetzen und dergleichen mehr. Außerdem müssen bei allen Fallen verräterische Blut-, Säure- und Feuerspuren beseitigt und Gekröse oder gar Leichen weggeräumt werden, um sie nicht an den nächsten Eindringling zu verraten. Für diese Tätigkeiten braucht es keine gesonderte Ausbildung, nur die Überwindung des eigenen Ekels und Gewissenhaftigkeit im Umgang mit dem Scheuerlappen.

Bei der Wartung von komplizierteren Fallen wird zusätzlich geschultes Personal benötigt, entweder der Mechanicus selbst oder jemand, der von ihm unterwiesen wurde. Hierunter fallen Tätigkeiten wie Mechaniken prüfen und pflegen, Bolzen nachladen, Abschussvorrichtungen neu spannen, Auslöser kontrollieren und eventuell nachspannen, Gift- oder Petroleumbehälter auffüllen oder deren Düsen reinigen. Manche Zwergenbinge verfügt sogar über Wartungsschächte, die ein eigenes von den normalen Tunneln unabhängiges Gangsystem bilden. Dadurch sind Fallenmechaniken oftmals gar nicht von den normalen Gängen aus erreichbar und entsprechend schwer zu entschärfen. Solche Anlagen sind aber selten und fast ausschließlich in den großen Zwergenstädten wie Xorlosch, Murolosch oder dem neu entstehenden Simiador zu finden, da sie in mühsamer Arbeit dem Fels abgerungen werden müssen. Der Aufwand lohnt sich kaum für einfache Minensiedlungen, die nach einigen hundert Jahren wieder geräumt werden.

Nicht gewartete Fallen beginnen zu verschleiben: Metalle rosten, Drahtseile leiern aus, Seilzüge verklemmen und Ungeziefer zerfrisst Holzteile oder Hanfseile. Dies kann sogar zur Fehlfunktion der Falle (siehe nebenstehender Kasten) führen.

ERKENNEN UND ENTSCHÄRFEN

Jeder Abenteurer, der in eine alte Anlage eindringt, wird sich, genau wie jeder Einbrecher, der sich einer Schatzkammer nähert, darum bemühen, in keine der sicherlich ausgelegten Fallen zu stolpern. Vordringliches Problem ist dabei, die Gemeinheiten der Erbauer rechtzeitig zu erkennen. Erst wenn der Standort einer Falle bestimmt ist, kann man sich mit dem richtigen Werkzeug, einer gehörigen Portion Sachverstand und





FALLEN UND FENLFWNKTIONEN

In uralten und verlassenen Anlagen nagt der Zahn der Zeit nicht nur an der Einrichtung. Auch die Sicherungsmaßnahmen, die die Erbauer vor Jahren und Jahrhunderten erkannten, werden mit der Zeit unwirksamer und verlieren ihre ursprüngliche Effektivität. Genauso verhält es sich mit Gewölben, die zwar noch genutzt werden, aber um deren Erhaltung sich die heutigen Bewohner nicht mehr kümmern, weil das nötige Wissen mit der Zeit verloren ging oder weil sie es einfach nicht mehr für notwendig halten. Dies können Sie gezielt nutzen, um die Tödlichkeit einer Falle soweit abzuschwächen, dass Ihre Gruppe eine realistische Chance hat, sie zu überleben, auch wenn der Mechanismus ursprünglich so gebaut wurde, dass er jeden Eindringling mit größter Wahrscheinlichkeit umbringt. So wird eine stimmige Erklärung geschaffen, warum die Anlage von den Helden zu bewältigen ist, obwohl sie mit dem Ziel erbaut worden war, jedem Fremden den Zugang zu verwehren.

Eine alte oder schlecht gewartete Falle kann die folgenden Mängel entwickeln, bevor sie ganz den Geist aufgibt:

☛ **Auslöser funktioniert nicht mehr:** Die Falle schnappt nicht mehr zu. Vielleicht hört die Gruppe noch ein ominöses Klicken, wenn sie auf eine leicht wackelige Stelle im Boden tritt, aber dann passiert ... nichts. Gut geeignet, um die Helden vorzuwarnen – wer weiß, ob die nächste Falle nicht besser funktioniert.

☛ **Auslöser verzögert:** Zwischen dem Auslösen (dem 'ominösen Klicken') und der Wirkung der Falle (die halbe Decke stürzt ein) vergehen ein paar Herzschläge – Zeit genug, um sich mit einem beherzten Sprung in Sicherheit zu bringen, einen hastigen Zauber zu sprechen oder einen Gefährten aus der Gefahrenzone zu reißen.

☛ **Verlangsamte Wirkung:** Anstatt innerhalb weniger Augenblicke alles Leben im Raum zu zermalmen bewegt sich die Decke unter Knirschen und Rumpeln spanweise nach unten; die Feder, die eine Klinge aus der Wand schnellen lässt, ist ausgeleiert, so dass eine einfache *Ausweichen*-Probe genügt, um ihr zu entkommen.

☛ **Gift abgeschwächt oder wirkungslos:** Die tödliche Paste auf der Nadel ist seit Jahrhunderten vertrocknet und ungefährlich; statt einem sofortigen qualvollen Tod bewirkt der grüne Nebel, der aus den Löchern in der Decke strömt, nur mehr Übelkeit, Kopfschmerzen und ein paar Schadenspunkte.

☛ **Tote oder verschwundene Wachkreatur:** Eine Fallgrube, die das Opfer mit einer hungrigen Khoramsbestie, einem Knäuel Giftschlangen oder einem rasenden Oger konfrontiert,

verliert stark an Gefährlichkeit, wenn man die Untiere nicht regelmäßig füttert und der Held nur mehr auf ihren bleichen Knochen landet.

REGELTECHNIK ZUM VERSAGEN VON FALLEN

Vor allem komplizierte (mago-)mechanische Fallen neigen dazu, bei fehlender Wartung komplett zu versagen. Bei solchen Fallen können Sie mit einem W20 prüfen, ob sie beim Auslösen aussetzen. Eine gewartete oder neu eingerichtete Falle tut dies nur bei einer 20, wenn sie mit einer 10 bis 20 bei einem zweiten Wurf bestätigt wird. Ein dritter Prüfwurf bestimmt, ob die Falle nur bei dieser Auslösung klemmt (1–16) oder längerfristig beschädigt ist (17–20) und einer Reparatur bedarf. Diese Würfe können Sie noch modifizieren:

☛ **Zwergische oder vergleichbare Präzisionsfallen** versagen nur bei einer gewürfelten Doppel-20. Beim Prüfwurf entsteht ein bleibender Schaden nur bei 19 bis 20.

☛ **Horasische oder vergleichbare Mechaniken** versagen nur, wenn die erste 20 mit einer 17 bis 20 bestätigt wird, sind aber schon ab einem Prüfwurf von 15 oder höher dauerhaft gestört.

☛ **Für jedes Verklemmen** wird der Versagensspielraum der Falle um 1 erhöht. Sie versagt also nach einmaligem Verklemmen schon bei 19 und 20, nach zweimaligem bei 18 bis 20 usw. Dasselbe gilt für Bestätigungs- und Prüfwurf.

☛ **Für ein bis zehn Jahre** (je nach Erfahrung des Mechanicus) fehlender Wartung werden bei nichtzwergischen (oder vergleichbaren) Mechaniken die Spielräume um 1 erhöht. Das heißt, solche Fallen funktionieren spätestens nach 200 Jahren ohne Pflege überhaupt nicht mehr.

☛ **Bei zwergischen Konstruktionen** vergrößern sich die Spielräume ohne Wartung alle 50 Jahre um 1. Das heißt, eine zwergische Falle überdauert bis zu einem Jahrtausend, bevor sie endgültig den Geist aufgibt.

☛ **Bei Fallen von ausgemachten Experten** (Leonardo dem Mechanicus oder Odenius dem Tüftler) können die wartungsfreien Zeiträume zwischen 30 und 100 Jahren liegen, bevor sich Schäden bemerkbar machen.

☛ **Besondere Umgebungsbedingungen**, wie eine hohe Umgebungsfeuchtigkeit, starkes Auftreten von Ungeziefer, große Hitze oder Kälte, können die Zeiträume auch stark verkürzen. Holzteile zum Beispiel beginnen in feuchter Umgebung schon nach einem Monat ohne Pflege zu verklemmen.

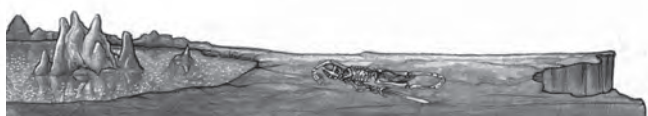
☛ **Fehlerhafte Wartung** durch ungeschultes Personal erhöht den Versagenswurf um W6 Punkte.

natürlich viel Fingerspitzengefühl daran machen, den Mechanismus auszuschalten.

VOM ERKENNEN

Viele Spieler – und unerfahrene Abenteurer – sind der Meinung, dass man Stolperdrähte gar nicht übersehen kann, dass Trittschneide deutlich sichtbar aus dem Boden hervorragen und Fallen generell durch verräterische Öffnungen in den Wänden gut zu erkennen sind. Damit haben sie aber nur zum Teil Recht. Ge-

nerell ist jeder Fallenbauer darum bemüht, seine Kreationen vor Entdeckung zu schützen – was ihm in der Regel auch gelingt. Hilfreich kommt hinzu, dass kaum ein Eindringling über wirklich angemessene Beleuchtung verfügt. Im Gegenteil: Durch Fackeln oder flackernde Laternen entstehen allerlei huschende Schatten und schummrige Ecken, die mehr verbergen als sie enthüllen. Wer sich jetzt nur auf seine Augen verlässt, kann schnell eine böse Überraschung erleben, denn für das Auffinden von Fallen spielen nahezu alle Sinne eine Rolle. Eine Brandfalle





ERKENNEN EINER FALLE

Jede Falle besitzt einen Tarnwert zwischen 1 (offensichtlicher Stolperdraht, deutlich sichtbare Bolzenöffnung) und 15 (Trittsstein in Kopfsteinpflaster, Fallenöffnung in schrundiger natürlicher Felswand), der als generelle Erschwernis für eine *Sinnenschärfe*-Probe gilt. Die meisten Fallen bewegen sich dabei in einem Bereich von 3 bis 7. Die Probe wird durch folgende Faktoren modifiziert:

➤ **Meisterlicher Fallenbauer:** Vor allem die Angroschim, aber auch eine Handvoll Experten anderer Völker verstehen sich vorzüglich auf das Tarnen ihrer Fallen. Ihre Arbeit erschwert das Auffinden um bis zu 7 weitere Punkte.

➤ **Licht:** In einem Dungeon herrscht üblicherweise absolute Dunkelheit (+16), die durch mitgebrachte Beleuchtung verringert wird: Kerze (–4 bis –6 vom Malus), Fackel (–8 bis –12), Laterne (–6 bis –14). Ein FLIMFLAM bzw. der Stabzauber *Ewige Flamme* erhöht die Helligkeit um ZfP* bzw. RkW (max. –16), *Dämmerungssicht* halbiert die verbleibenden Abzüge, während *Nachtsichtige* selbst bei geringster Beleuchtung nur 5 Punkte Aufschlag erleiden oder den Restabzug, sofern er kleiner als 5 ist, vierteln. Beide Vorteile benötigen allerdings ein Minimum an Beleuchtung, um eingesetzt zu werden. *Nachtblindheit* (WdH 267) verdoppelt die Abzüge wegen schlechter Beleuchtung, allerdings nicht über +16 hinaus. Mehr zum Thema Beleuchtung finden Sie im Kapitel zur Ausrüstung auf Seite 121.

➤ **Spezialkenntnisse:** Helden mit einer Spezialisierung auf Fallen in den Talenten *Schlösser knacken*, *Feinmechanik* oder *Mechanik* erhalten die 2 Punkte Bonus auch beim Versuch, Fallen per *Sinnenschärfe* zu erkennen. Spezialisierungen auf *Sinnenschärfe* helfen je nach Art der Falle.

➤ **Höhlenkundig:** Helden mit der Sonderfertigkeit *Höhlenkunde* erhalten 3 Punkte Erleichterung, sofern die Falle in einer natürlichen Kaverne aufgestellt wurde.

➤ **Kenntnis der Falle:** Vorhandene Fallenlagepläne, Konstruktionsskizzen oder Aussagen Dritter zur Existenz einer Falle können die Probe gänzlich entfallen lassen (genaue

Lageskizze des Konstrukteurs) oder um 1 (Aussage eines Wächters im Suff) bis 5 (detaillierter Lageplan) Punkte erleichtern.

➤ **Gefahreninstinkt:** Vor jeder Falle steht einem Helden mit *Gefahreninstinkt* eine verdeckte Probe zu. Ihr Gelingen warnt ihn vor der Bedrohung und verringert den Zuschlag der *Sinnenschärfe*-Probe zur Entdeckung der Falle um TaP*/2.

➤ **Zwergennase:** Ein Held mit *Zwergennase* kann, sofern er die Gabe aktiv nutzen darf und eine Falle vermutet, eine Probe ablegen, die generell nur um die Hälfte des Gesamtzuschlags erschwert ist. Alternativ wird sein halber TaW in *Zwergennase* zu seiner *Sinnenschärfe* addiert.

➤ **Herausragender Sinn:** Sofern der entsprechende Sinn durch die Falle und die Suchmethode des Helden angesprochen wird, ist die Probe um 5 Punkte erleichtert.

➤ **Eingeschränkte Sinne:** Helden, die unter einem *eingeschränkten Sinn* (WdH 262) leiden, erleiden 5 Punkte Aufschlag auf die Probe, sofern der Sinn zum Erkennen der Falle eine Rolle spielt.

➤ **Schlechte Eigenschaften:** Helden, die an *Dunkel-* oder *Raumangst* (WdH 261, 268) leiden, haben große Probleme, sich in unterirdischen, finsternen Anlagen auf wesentliche Aufgaben zu konzentrieren. Sie erhalten den halben Wert ihrer schlechten Eigenschaft als Probenerschwernis. Auch *Neugier* oder *Goldgier* (WdH 267, 264) können sich als fatal erweisen, wenn sie in einem fallengespickten Raum oder Gang angesprochen werden – ein Umstand, den sich Fallenbauer durch entsprechend platzierte Verlockungen auch zu Nutze machen. Entsprechend belastete Helden müssen zuerst eine *Selbstbeherrschungs-Probe* erschwert um den halben Wert der schlechten Eigenschaft bestehen, um nicht blindlings voran zu stürmen.

➤ **Bestimmte Hilfsmittel:** Ausrüstungsgegenstände können weitere Erleichterungen auf das Entdecken bestimmter Fallen geben, mehr dazu finden Sie auf Seite 123.

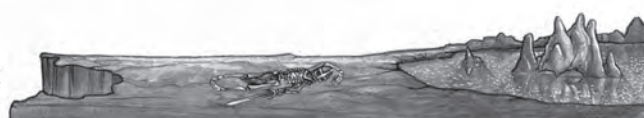
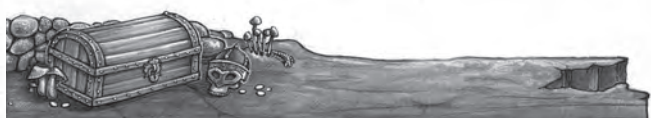
kann sich zum Beispiel einzig über einen leichten Petroleumgeruch bemerkbar machen, eine Skorpiongrube durch das leise Rasseln der Tiere und so mancher unnatürliche Mauerspalt ist nur durch vorsichtiges Abtasten zu erspüren. Glücklicherweise sind hier diejenigen, denen Tsa eine oder mehrere Gaben in die Wiege gelegt hat. Gerade *Dämmerungs-* oder *Nachtsicht* (WdH 249, 255) lassen viele Probleme in Bezug auf mangelnde Beleuchtung schrumpfen, während *Gefahreninstinkt* (WdH 251) die Haare zu Berge stehen lässt. Eine geschulte *Zwergennase* (WdH 259) erschnüffelt nicht nur Geheimgänge, sondern auch geheime Fallen. *Herausragende Sinne* (*Sicht, Gehör, Geruch, Tastsinn*) (WdH 253) helfen ebenso. Außerdem kann es in mehrheitlich natürlichen Grotten und Kavernen sogar helfen, wenn man über die *Geländekunde* (*Höhle*) (WdH 276) verfügt, um Unregelmäßigkeiten zu erkennen. Magische Fallen kann der Zauberunkundige fast gar nicht rechtzeitig erkennen. Hier mögen ihm nur *Schlangenzünglein* (ZBA 263) und *Lotostrank* (ZBA 247) helfen. Begeht unter Grabräubern sind in dem Zusammenhang auch Menschen mit einem natürlichen *Magiegespür* (WdH 254),

wenn möglich noch in Kombination mit einem *Herausragenden Sechsten Sinn* (WdH 252).

VOM ENTSCHÄRFEN

Sobald eine Falle entdeckt wurde, ist es natürlich nahe liegend, sie zu entschärfen. Immerhin blockieren die meisten den Weg tiefer in eine Anlage oder sind, selbst wenn sie sich leicht überwinden lassen, eine Gefahr für den Rückweg. Fallen zu entschärfen ist oft eine Aufgabe für Spezialisten. Ohne Kenntnisse von (*Fein-*)*Mechanik*, handwerkliches Geschick, die Verwendung des richtigen Werkzeugs sowie die kleinen Tricks und Kniffe der Experten ist das Herumstochern in einer Falle zu vergleichen mit einem Spaziergang über ein Minenfeld.

Der normale Einbrecher verfügt zumindest über Grundkenntnisse in diesen Dingen und hat auch das eine oder andere Werkzeug parat. Das dabei am häufigsten zum Einsatz kommende Talent ist *Schlösser knacken*, möglichst mit einer Spezialisierung für Fallen. Hilfreich erweisen sich außerdem Kenntnisse in *Mechanik*, *Feinmechanik* und in der Kunst der *Steinmetze*. Sie





ENTSCHÄRFEN EINER FALLE

Die folgenden Angaben beziehen sich vornehmlich auf profane, mechanische Fallen. Primitive Fallen müssen in der Regel nicht aufwändig über ein Talent entschärft werden. Fallgruben kann man mit einem Brett überwinden, Goldleim lässt sich abwischen oder durch dicke Handschuhe ignorieren usw. Inwiefern magomechanische, magische oder karmale Fallen überhaupt durch weltliche Talente entschärft werden können, bleibt Meisterentscheid.

Um eine Falle zu entschärfen, muss dem Helden eine Probe auf *Schlösser Knacken* oder *Feinmechanik* gelingen. Diese Probe beinhaltet dann alle notwendigen Tätigkeiten vom Öffnen der Verschalung über Durchschauen der Mechanik bis hin zur wirksamen Ausschaltung.

Jede Falle besitzt einen Schwierigkeitswert zwischen 1 (primitiv) und 18 (hoch komplex), der als Aufschlag zu überwinden ist. Die meisten Fallen bewegen sich in einem Bereich zwischen 3 und 8 Punkten. Alle Fallen mit einer Schwierigkeit von 10 und höher gelten als komplexe Fallen, deren Entschärfung zeitaufwändig ist. Bei ihnen muss die doppelte Schwierigkeit an TaP* angesammelt werden. Jede dazu nötige Probe dauert etwa eine SR. Wie beim Auffinden von Fallen wirkt sich schlechte Beleuchtung störend auf die Arbeit an der Falle aus (siehe Seite 62).

Ebenso können meisterliche Fallenkonstrukteure die Schwierigkeit einer Falle um 1 bis 7 Punkte erhöhen. Sie installieren gern so genannte Scheinmechaniken, deren Aufbau erst einmal durchschaut werden muss, um wirksame Fallenmechanik von bloßem Unsinn zu trennen. Ein Held, der sich zum Entschärfen Zeit nehmen kann – die Schwierigkeit in SR –, muss keine Probe ablegen, wenn sein TaW größer als 10 und höher als die Schwierigkeit der Falle ist.

Ob es möglich ist, eine Falle trotz fehlender Talente und dafür mit Kreativität auszuschalten, hängt von der Falle ab und ist Meisterentscheid.

können als Hilfstalente (**WdS 15**) genutzt werden. Viele Fallen lassen sich durch wenige Handgriffe entschärfen, etwa durch das Blockieren eines Trittsteins mit einem kleinen Keil, mit dem Durchschneiden eines Stolperdrahts oder dem Verstopfen von Bolzenlöchern und Sprühdüsen. Doch kann es auch notwendig sein, sich längere Zeit mit dem Mechanismus auseinanderzusetzen. Wenn nicht abzuschätzen ist, was das Durchtrennen eines Stolperdrahtes oder das Entfernen eines Trittsteins bewirkt, muss erst die Fallenmechanik freigelegt werden. Das ist zum einen gefährlich, da Fallenmechanismen nicht selten selbst durch eine weitere Falle gesichert sind. Zum anderen benötigt das Aufbrechen der Verschalung einige Zeit. In so einem Fall kommen die Regeln für offene Proben (**WdS 14**) zur Anwendung. Der Held muss erst eine bestimmte Zahl an TaP* ansammeln, bevor die Falle geöffnet und entschärft ist. Zeitdruck durch heranstürmende Wachen oder eine sich langsam herabsenkende Decke erweist sich dabei als sehr störend. Ähnlich verhält es sich, wenn keine zwei Schritt entfernt ein heftiger Kampf tobt, Bolzen

durch die Luft fliegen oder Feuerbälle krachend bersten. Bei all diesen Störungen einen kühlen Kopf zu bewahren, ist eine Frage eiserner *Selbstbeherrschung*.

Letztendlich sollte jeder, der sich an eine Falle wagt, daran denken, dass ein Scheitern bedeutet, dass er die volle Wirkung der Falle zu spüren bekommen kann.

NÜTZLICHES WERKZEUG

Eine Reihe Handwerkszeug und kleine Hilfsmittel sind im Umgang mit Fallen nützlich und sollten einem Einbrecher stets zur Hand sein. Die folgende Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit und soll zur Orientierung von Spieler und Spielleiter dienen. Gerade bei einem Einbrecher kann es sehr stimmungsvoll sein, wenn er durch eigene Erfahrung beginnt, sich selbst spezielles Werkzeug zu basteln oder zu suchen.

☛ **Brecheisen:** Um Druckplatten oder Trittsteine auszuheben, aber auch um die Verschalung einer Fallenmechanik aufzubrechen, ist ein Brecheisen ein probates Mittel. Es liegt gut in der Hand, kann noch zu allerlei anderen Zwecken benutzt werden und ist schnell in der Anwendung. Natürlich besteht das Risiko, dass übermäßige Gewalt an einer Falle diese auslöst.

☛ **Kleine Keile:** Aus Holz oder Metall sind dünne Keile gut dazu geeignet, eine Druckplatte oder einen Trittstein festzuklemmen. Außerdem kann man damit Zahnradgetriebe blockieren. Rundkeile können in die Löcher von Bolzen- oder Speerschleudern geschlagen werden und sie so verstopfen. Einen ähnlichen Zweck erfüllen Drahtstücke oder Nägel.





☛ **Hammer:** Ein kleiner Hammer dient zum Einschlagen von Keilen, kann aber auch genutzt werden, um die Düse einer Giftspritze zu verbiegen.

☛ **Beißzange:** Zum Durchtrennen von Drähten wird eine Beißzange benötigt. Man kann auch Sprühdüsen damit zusammendrücken oder verbiegen.

☛ **Ahlen:** Diese spitzen Stecheisen sind vielseitig verwendbar. Man kann mit ihnen Löcher erweitern oder in schlecht erreichbare Behälter, zum Beispiel den Gift- oder Petroleumbehälter einer Sprühfalle, Ablassöffnungen stoßen. Gerade oder krumm gebogen eignen sie sich darüber hinaus als ‚Operationsbesteck‘ innerhalb komplizierter Mechaniken, etwa um Teile anzuheben oder vorübergehend festzuklemmen.

☛ **Beitel:** Stech- und Stemmeisen finden Verwendung bei der Anpassung von Keilen oder um hölzerne Mechaniken zu verklemmen. Mitunter ist es auch nötig, Löcher in Fallenteile zu stoßen, um an darunter liegende Bereiche der Mechanik zu gelangen.

☛ **Orazal-Kleber:** Der harzige Kleber ist nützlich beim Verschießen von Öffnungen oder beim Fixieren von Fallenteilen – miteinander verklebte Zahnräder bewegen sich nur noch äußerst widerwillig. Braucht eine gewisse Zeit zum Aushärten.

☛ **Lupe:** Für feinste Mechaniken benötigt man eine entsprechende Sehhilfe.

☛ **Gewichte:** Mitunter ist es notwendig, Teile von Fallen zu beschweren, zum Beispiel Druckplatten oder Trittsteine. Eine gute Auswahl dieser Werkzeuge mit entsprechender Qualität kann das Entschärfen einer Falle im Rahmen von hochwertigem (–3) oder gar außergewöhnlich hochwertigem Werkzeug (–7) erleichtern. Fehlende oder unpassende Gerätschaften können die Probe dagegen um 7 bzw. 3 Punkte erschweren oder gar völlig unmöglich machen (WdS 33). Für weitere Angaben zu Ausrüstung siehe das entsprechende Kapitel (Seite 120).

Einsatz von Magie

Beim Entschärfen oder Überwinden von Fallen kann sich der Einsatz von Zaubersprüchen als hilfreich erweisen. Auch hier gilt, dass unkontrollierte Gewalt gegen Fallen dazu führen kann, dass sie ausgelöst werden:

☛ **BEWEGUNG STÖREN (LCD 43):** Gerade magomechanische Fallen benutzen häufig telekinetische Zauber wie den ANIMATIO. In so einem Fall kann vor allem die Zonenvariante des Gegenzaubers die Falle effektiv lahm legen. Mit vorhergehender Analyse ist natürlich auch die direkte Zerstörung der Falle möglich.

☛ **BRENNE! (LCD 51):** Der Brenne! zerstört die meisten entflammaren Teile einer Falle. *Drachenglut* lässt sie praktisch komplett schmelzen oder verbrennen.

☛ **CALDOFRIGO (LCD 52):** Holzteile oder Seile, die auf *Kohlenglut* erhitzt werden, fangen von selbst zu brennen an, was eine Fallenmechanik meist zerstört (dabei aber auch die Falle auslösen kann). Ähnliches erreicht man auch mit dem Absenken der Temperatur auf *niederhöllische* Werte, wodurch Teile derart gefrieren, dass sie unter leichter Gewalteinwirkung zerbersten. Vor allem für Flüssigkeiten (Gifte, Säuren, Petroleum, etc.) ist das Schockgefrieren verheerend.

☛ **DESINTEGRATUS (LCD 65):** Die brachiale Methode, eine Falle und einen guten Teil ihrer Umgebung loszuwerden.

☛ **EISENROST (LCD 77):** Oft reicht es aus, kleine metallische Teile einer Falle verrosten und zerfallen zu lassen, um sie unschädlich zu machen.

☛ **FORAMEN (LCD 89):** Eigentlich zum Öffnen verborgener Schließmechanismen gedacht, kann der Zauber auch dazu genutzt werden, verborgene Fallenmechanismen arretiert zu halten. Diese Zweckentfremdung ist allerdings mit Aufschlägen in Höhe der halben Fallen-Schwierigkeit (siehe oben) auf die Zauberprobe verbunden.

☛ **FORTIFEX (LCD 90):** Der Zauber wird vor allem zum Blockieren von Abschussvorrichtungen verwendet. Durch die Unzerstörbarkeit kann damit aber auch eine sich senkende Decke oder in der Variante ‚Schwebende Wand‘ sogar sich zusammenschiebende Wände aufgehalten werden. Letzteres ist auch mit zwei fixierten, unabhängigen FORTIFEXen möglich. Eine ‚schwebende Wand‘ kann sogar dazu genutzt werden, einen durch eine Falle blockierten Durchgang wieder zu öffnen.

☛ **HARTES SCHMELZE! (LCD 104):** Eine weitere Möglichkeit, Mechanismen effektiv zu zerstören oder an Mechaniken heran zu kommen.

☛ **KATZENAugen (LCD 137):** Manchmal ist es notwendig, sich bei möglichst wenig Licht durch eine unterirdische Anlage zu bewegen. Hier kann mit KATZENAugen ein adäquater Ersatz geschaffen werden.

☛ **KLICKErADOMMS (LCD 139):** Vor allem kleine Fallenteile sind sehr anfällig für Zerdeppern und Zerbrechen.

☛ **KÖRPERLOSE REISE (LCD 143):** Sicherlich eine ungewöhnliche Anwendung, aber durchaus geeignet, um gefahrlos den Weg auf Fallen zu erkunden oder einen Blick in einen Fallenmechanismus zu werfen – sofern man die Möglichkeit hat, dort etwas zu sehen.

☛ **METAMORPHO FelsenFORM (LCD 180):** Selbst unzugängliche Mechaniken hinter massivem Fels sind kein Problem, wenn man den Fels selbst verformen kann.

☛ **MOTORICUS (LCD 181):** In der Variante *Telemanipulation* ist es möglich, aus sicherer Entfernung auf eine Falle einzuwirken. Meist wird das genutzt, um eine Falle aus der Ferne auszulösen und so unschädlich zu machen. Natürlich eignet sie sich auch dazu, schlecht erreichbare Teile einer Fallenmechanik zu manipulieren, idealerweise kombiniert mit der Variante *Rote und Weiße Kamele*, um mehrere Teile gleichzeitig zu bewegen. Das *Fesselfeld* mag hingegen unvorsichtigen Gruppen helfen, anfliegende Bolzen und andere Geschosse wirkungslos zu machen.

☛ **NEBELLEIB (LCD 186):** Auch der Nebelleib ist (unter denselben Einschränkungen wie die KÖRPERLOSE REISE) geeignet, ungefährdet die Umgebung zu erkunden oder Mechanismen auszuspähen.

☛ **NIHILOGRAVO (LCD 189):** Fallgruben, Trittplatten und ähnliches stellen keine Gefahr mehr dar, wenn man einfach darüber hinweg schwebt.

☛ **OBJECTOFIXO (LCD 192):** Unverrückbar fixierte Fallenteile oder Auslöser stellen schon bei wenigen ZfP* für Stunden keine Gefahr mehr dar. Mit dem ‚Luftaken‘ kann sogar die Abdeckung einer Fallgrube so fixiert werden, dass man darüber hinweg laufen kann.

☛ **OBJECTOVOCO (LCD 193):** Löst das Durchtrennen des Stolperdrahts die Falle aus oder nicht? Fragen Sie doch die Falle!





➤ **OBJEKT ENTZAUBERN (LCD 194):** Damit können die meisten magischen Fallen, bei vorhergehender Analyse, zerstört werden. In der Zonenvariante kann der Zauber zumindest das Auslösen magischer Fallen verhindern.

➤ **PENETRIZZEL (LCD 204):** Theoretisch zum Ausspähen von Mechanismen geeignet, scheitert die Anwendung häufig am fehlenden Licht in der Falle.

Auch Rituale können mitunter hilfreich sein:

➤ **Doppeltes Maß (WdZ 109):** Mit dem verlängerten, unzerbrechlichen Zauberstab können sich senkende Decken oder bewegliche Wände aufgehalten werden.

➤ **Ewige Flamme (WdZ 109):** Ersetzt fehlende Beleuchtung und kann zum Entzünden brennbarer Fallenteile benutzt werden.

➤ **Hammer des Magus (WdZ 110):** Die wenigsten Mechaniken sind so stabil, dass sie einem gezielten Schlag mit diesem Ritual widerstehen.

➤ **Schuppenhaut (WdZ 110):** Eventuell ist eine Schlange oder ein Chamäleon klein genug, um durch die Öffnungen einer Falle zu kriechen und sie von innen heraus zu zerstören – oder leicht genug, um eine Falle nicht auszulösen.

➤ **Tiersinne (WdZ 127):** Mit den Sinnen des Vertrauten kann auch die Umgebung nach Fallen erkundet werden oder, sofern das Tier klein genug ist, in Fallen eingedrungen werden.

➤ **Launen des Windes (WdZ 129):** Nahezu schwerelos kann sich der Geode über so manche Falle hinweg bewegen, ohne sie auszulösen.

➤ **Magnetismus (WdZ 127):** Metallene Fallenteile werden zu Boden gezogen. Dadurch verbiegen sich Mechaniken oder brechen gar. Pendel können zum Halten gezwungen werden und Bolzen stürzen zu Boden.

➤ **Wirbelnder Luftschild (WdZ 130):** Der Schild lässt Bolzen und andere Projektile abprallen und macht den Geoden und eventuelle Begleiter gegen eine Reihe von Fallen unempfindlich.

➤ **Licht des Dolches (WdZ 134):** Das Ritual ermöglicht das Sehen im Dunkeln.

➤ **Schneide des Dolches (WdZ 134):** Eignet sich zum Zerschneiden von Naturgesteinen, um Fallenmechaniken freizulegen.

➤ **Melodie der Kunstfertigkeit (WdZ 137):** Die sehr langfristige und häufig auch auffällige Methode eines Elfen, seinen TaW im *Schlösser knacken* zu erhöhen. So eine Anwendung ist stark verweltlicht – was aber einen Schlösser knackenden Elfen wahrscheinlich nicht mehr interessiert.

Natürlich sind sich auch die Konstrukteure der Möglichkeiten der Magieanwendung bewusst und versuchen, ihre Fallen davor zu schützen. Das ist allerdings teuer und aufwändig. Entsprechend findet man solche Sicherungen nur bei Fallen, deren antimagische Aufrüstung durch das zu schützende Gut gerechtfertigt ist. So werden in Verschaltungen dünne Koschbasalt- (WdZ 32 / SRD 114; Zauberprobe +7) oder Eisenplatten (SRD 112; Zauberprobe +2 AsP-Kosten +1) eingesetzt. Seltener wird ein Brocken Blaubasalt (SRD 114) in der Umgebung einer Falle platziert, um dem forschenden Zauberkundigen eine unangenehme Überraschung zu bereiten. Alchemistische Rezepturen wie *Bannstaub* (SRD 93) oder *Borbarads Hauch* (SRD 103) finden ebenfalls nur selten Anwendung, da sie sehr teuer und kaum zu erwerben sind. Auch auf antimagische Verzauberungen trifft man nicht oft, da sie teuer sind und schwer einzuschätzen ist, gegen welche Merkmale die Antimagie sich richten muss.

WAS ТУП, ВЕПП'S ВРЕПП?

Alle Vorsicht und alles Geschick werden nicht verhindern, dass einer oder mehrere Helden früher oder später eine Falle auslösen. Auch in dieser Situation ist noch nicht alles verloren. Reaktionsschnelle Hechtsprünge, gekonntes Fallen lassen oder ein Zauber in letzter Sekunde können noch Rettung bringen oder zumindest den Schaden mildern. Hierfür ist zuerst eine IN-Probe nach den Regeln für *Überraschung* (WdS 78) nötig, um nachzuweisen, dass der Held die Reaktionsschnelligkeit besitzt, um der Falle gerade noch zu entgehen. Dabei wird der TaW in *Sinnenschärfe* statt dem in *Kriegskunst* als Erleichterung verwendet. Bei Gelingen der Probe geben Sie dem Helden einen oder mehrere Hinweise, was für eine Falle er gerade ausgelöst hat und von wo ihm wahrscheinlich Gefahr droht. Zum Beispiel könnte er spüren, dass der Boden unter ihm wegsackt (Fallgrube), das Surren einer Armbrustsehne hören oder gar einen Bolzen auf sich zu fliegen sehen (Bolzenfalle). Dann darf der Held eine gezielte Aktion unternehmen, um sich in Sicherheit zu bringen. Für alle körperlichen Aktionen ist meist eine Probe auf Körperbeherrschung oder Ausweichen nötig, die um die halbe Schwierigkeit der Falle (siehe oben) erschwert ist. Ein Zauberkundiger kann auch versuchen, einen Zauber auf eine Aktion zu verkürzen und sich damit retten. Dabei spielt die Schwierigkeit der Falle keine Rolle, die Modifikationen durch die schwierige Situation jedoch umso mehr.

Bedenken Sie bitte, dass weder Sie noch Ihre Spieler am Ort des Geschehens sind und sicherlich nicht die Reaktionsschnelligkeit eines Helden besitzen. Lassen Sie dem Spieler also etwas mehr Zeit zum Überlegen, als seinem Helden zur Verfügung steht ...

GRUBE, PENDEL, SÄURENEBEL

Im folgenden Kapitel finden Sie eine Auswahl denkbarer Fallen, die Ihnen zeigen sollen, welchen Todesmaschinerien Ihre Helden begegnen könnten. Dabei wurden hauptsächlich gängige Fallenmechanismen und -konstrukte unter die Lupe genommen. Hinter jeder Falle steht ein Wertekasten zur schnellen Übersicht. **Art** erläutert dabei, ob es sich um eine *primitive*, *mechanische*, *magomechanische*, *magische* oder *karmale* Falle handelt. Der **Zweck** gibt an, ob eine Falle *Alarmieren*, *Aufhalten*, *Abschrecken*, *Einschließen*, *Lenken* oder *Vernichten* soll. Unter **Einsatzmöglichkeiten** werden spezielle Bedingungen für den Einsatz wie bestimmte architektonische Grundvoraussetzungen genannt. Unter **Tarnung (T)** und **Schwierigkeit (S)** können Sie die probenrelevanten Erschwernisse für die Entdeckung und Entschärfung der Fallen ablesen. Meist sind sie in Form eines Werteintervalls gehalten. Der untere Wert steht für einen Erbauer, der sich nicht viel Mühe gegeben hat, der obere für einen, der sich besonders ins Zeug legte. Durchschnittliche Fallen liegen zwischen unterer Grenze und Mittelwert des Intervalls. Ein Strich bei der Schwierigkeit bedeutet, dass sich die Falle in der Regel nicht entschärfen lässt. **Schaden (Sch)** gibt den zu erwartenden Schaden durch die Falle an. Der **Wartungsaufwand (W)** differiert zwischen den Werten *kein* – *gering* – *mittel* – *hoch* – *sehr hoch* und dient Ihnen zur Einschätzung, wie lange eine Falle intakt bleibt. Unter **Varianten** sind die im Text aufgeführten Fallenvarianten mit den Kurzwerten **T**, **S**, **Sch** und **W** angegeben, sofern sie sich vom Ursprungstyp unterscheiden. **Schwachpunkte** zeigt Möglichkeiten, die Falle leichter oder gar





ohne Probe zu überwinden. Der letzte Punkt, **Verfügbarkeit**, dient der Einschätzung, wie häufig man auf eine solche Falle trifft, von 1 (*Einzelstücke*) bis 7 (*besitzt praktisch jedes Höhlen- und Gangsystem*).

DIE FALLGRUBE

Fallgruben gehören zu den ältesten Fallen überhaupt und finden noch heute Verwendung – hauptsächlich bei der Jagd auf Großwild oder Raubtiere. In der Verwendung gegen Menschen sind sie üblicherweise wenigstens zwei Schritt tief. Gegen Entdeckung werden sie mit dünnen Ästen, Laub und Moos so abgedeckt, dass sie der normalen Umgebung entsprechen. In Bauwerken oder unterirdischen Anlagen kommen hingegen dünne Leisten und Teppiche oder Matten zum Einsatz. Aus alten zwergischen Bingen kennt man sogar Fallgruben für Drachen, die mit Balken und Steinen abgedeckt sind.

Normalerweise sind Fallgruben dazu gedacht, einen Eindringling zu fangen, nicht ihn zu töten – allerdings stört sich auch kaum jemand daran, wenn sich der Einbrecher die Beine oder den Hals bricht. Solange niemand in die Grube stürzt, ist deren Wartungsaufwand gering, es muss nur hin und wieder die Abdeckung kontrolliert werden.

Varianten:

☛ **Speergruben** sind dafür gedacht, das Opfer zu töten oder zumindest schwer zu verletzen. Dazu werden Spieße aus Holz oder Metall in den Boden der Grube eingelassen, die sich in den Unglücklichen bohren, der hineinstürzt.

☛ **Schlangengruben** sind der Oberbegriff für Gruben, in denen giftige Tiere wie Skorpione oder Schlangen ausgesetzt werden, um den Tod des Opfers möglichst qualvoll zu machen. Verbreitet sind sie vor allem im tulamidischen Kulturkreis. Auf Maraskan werden auch Trichterwurzeln (**ZBA 270**) in Fallgruben angesiedelt, während mancher Waldmenschenstamm den Samen einer Disdychonda, also Raubnesseln (**ZBA 233f.**), in ihnen aussät.

☛ **Säurebäder** nennt man Fallgruben, die mit Flüssigkeiten gefüllt werden. Davon ist Wasser noch harmlos (wenn man davon abieht, dass die wenigsten Aventurier schwimmen können). Weit aus gemeiner sind Becken mit Säure oder brennbarem Inhalt, der nach dem Auslösen entzündet wird – was praktisch immer tödlich ist.

☛ **Klappengruben** sind einfache mechanische Konstruktionen, bei denen die Abdeckung aus ein oder zwei Klappen besteht, die durch eine Mittelachse drehbar gelagert sind. Eine Seite der Klappe liegt auf dem Rand der Grube auf. Sobald die Achse überschritten wird, klappt der Deckel nach unten weg und das Opfer stürzt in die Grube. Bei Doppelklappen rettet nicht einmal ein Sprung nach vorn, da man so nur auf der zweiten

Fallgrube

Art: primitiv

Zweck: Aufhalten, Abschrecken, Einschließen, Vernichten (nur Speergrube und Säurebad)

Einsatzmöglichkeiten: nahezu überall einsetzbar, ist zur Arbeitserleichterung vor allem in engen Gängen sinnvoll.

Tarnung: 1 (vertrocknete Abdeckung oder durchhängender Teppich) bis 12 (einer unter vielen Teppichen)

Schwierigkeit: 0

Schaden: pro Schritt Tiefe 1W6 – 1 je Schritt Tiefe SP (**WdS 144**)

Wartungsaufwand: gering (intakte Abdeckung) / hoch (eingebrochene Abdeckung)

Varianten:

Speergrube: **Sch:** +4W6 SP; reduzierte Wundschwelle

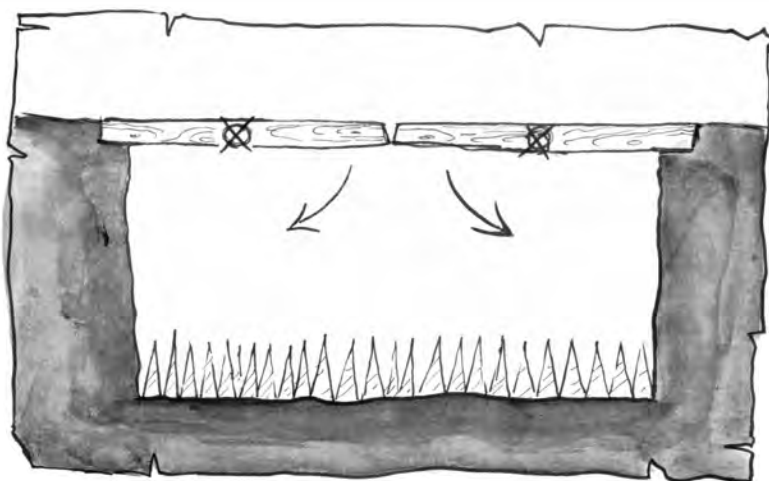
Skorpiongrube: **Sch:** + Gift- und Bisschaden der jeweiligen Tiere (mehrmals)

Säurebad: **Sch:** Sturzschaden entfällt, dafür Schaden durch Ertrinken (**WdS 140**) oder Feuer (**WdS 146**; Säure können Sie wie Feuer behandeln, allerdings als SP)

Klappengrube: mechanisch **T:** 5 bis 15 **S:** 3 **Sch:** je nach vorheriger Variante

Schwachpunkte: Fallgruben können mit Brettern, Leitern oder einem Sprung überquert werden. Klappengruben können beschwert werden.

Verfügbarkeit: 5



Klappe landet.

ALARMFALLEN

Diese einfachen Fallen sind dazu gedacht, Wächter über Eindringlinge zu informieren. Meist sind das Stolperseile oder -drähte, die bei Berührung Glöckchen oder andere Signalgeber bewegen. Das Signal befindet sich dabei mit unter so weit vom Auslöser entfernt, dass der hineintappende Eindringling manchmal gar nicht merkt, dass er gerade einen Alarm

in den Tiefen des Dungeons ausgelöst hat. Dadurch kommt es für ihn recht überraschend, kurz darauf von herbeieilenden Wachen umzingelt zu werden. Alarmfallen können auch Eindringlinge in die Flucht schlagen, wenn der Alarm laut und deutlich zu hören ist.

Varianten:

☛ **Entfesselte Horde** ist der Name für Alarmfallen, die statt einen Trupp Wächter herbeizuholen einen Zwinger öffnen und ein Rudel Bluthunde freilassen. Im Horasreich sind auch Große Schröter für diese Fallen beliebt, in den Tulamidenlanden Kho-





Alarmfalle

Art: mechanisch

Zweck: Alarmieren, Abschrecken

Einsatzmöglichkeiten: Praktisch überall einsetzbar, wo sich Stolperdrähte oder Druckplatten anbringen lassen.

Tarnung: 4 bis 12

Schwierigkeit: 1 bis 6

Schaden: keiner

Wartungsaufwand: gering

Varianten: keine Unterschiede

Schwachpunkte: Rechtzeitig bemerkt, braucht der Auslöser nur umgangen oder überschritten zu werden.

Verfügbarkeit: 7

ramsbestien.

GIFTNADEL

In der Nähe eines Sperrmechanismus oder sonst an einer Stelle, an der sich voraussichtlich eine Hand oder ein anderer Körperteil eines Unbefugten befinden wird, fährt ein vergifteter Dorn aus einer kleinen Öffnung. Um das vorzeitige Entdecken zu erschweren, tarnen findige Fallenbauer die Öffnung mit einer dünnen Wachsschicht, die mit Metallstaub bestreut wird. Auch als primitive Variante ist diese Falle möglich, hier ist einfach ein mit Gift bestrichener Dorn an einer dunklen Stelle angebracht, an der man möglicherweise in ihn greift.

Die eigentliche Wirkung hängt vom verwendeten Gift ab; beliebte Substanzen sind Goned (in südlichen Gefilden), Kelson (wegen der lähmenden Wirkung hervorragend, um dreiste Diebe lebend zu fangen) oder, bei skrupellosen und finanziell besser gestellten Fallenbauern, Kukris. Sollte die Falle von einem eher weichherzigen Auftraggeber entworfen worden sein, kön-

Giftnadel

Art: primitiv oder mechanisch

Zweck: Aufhalten, Vernichten

Einsatzmöglichkeiten: An wichtigen Gegenständen, klassisch in komplexen Schlössern. In alten Anlagen wegen der geringen Haltbarkeit vieler Gifte nicht besonders wirksam. Häufig in modernen Schatzkammern anzutreffen.

Tarnung: 3 bis 12

Schwierigkeit: 12 TAP* (1 Probe pro SR)

Schaden: 1 TP, außerdem je nach Gift

Wartungsaufwand: mittel

Varianten: keine

Schwachpunkte: Wenn die Falle mit Rüstung an den Händen ausgelöst wird, ist sie meist wirkungslos.

Verfügbarkeit: 2

nen auch Angstgift oder Schlafgift zur Anwendung kommen.

DIE TODESRUTSCHE

Es beginnt mit einem einladenden, leicht abschüssigen Gang und endet auf einer niederhöllisch glatten Rampe, die den Eindring-

ling geradewegs auf eine Rutschbahn in eine Zelle oder den Tod befördert. Am einfachsten sind solche Rutschbahnen in künstlichen Anlagen zu installieren. Hier hat man die Möglichkeit, sie von vornherein im Gangsystem zu planen. Die Falle wird dann mit entsprechend geformten und glasierten Ziegeln gemauert und bildet so eine ideale Rutsche. In natürlichen Höhlen ist der Baumeister normalerweise auf vorhandene Gänge angewiesen, die sich durch Glätten zu einer Rutsche verwandeln lassen. Außer Zwergen nimmt kaum jemand die bergmännische Arbeit in Kauf, eine solche Falle aus dem Gestein zu schlagen – allerdings kann man in alten tulamidischen oder echsischen Felsengräbern auf Todesrutschen stoßen, die von Dschinnen oder Dämonen in das Gestein gefräst wurden. Um die Rutsche effektiv zu machen, wird sie mit einem Schmierfilm überzogen: in zivilisierten Gegenden ein Ölfilm, bei barbarischen Völkern dagegen häufig eine Schlammpanne. Ziel der meisten Rutschen ist es, Eindringlinge zu fangen, sie führen also in Zellen, aus denen sich das Opfer nicht selbst befreien kann. Häufig landen die benommenen und angeschlagenen Eindringlinge auch direkt vor den Füßen eines lauernenden Trupps Wachen, der dann leichtes Spiel mit ihnen hat. Die Todesrutsche hat ihren Namen jedoch nicht von ungefähr, denn manche von ihnen münden in speergespickte Gruben, Felsenklüfte oder in ein tiefes Loch, wo das Opfer jämmerlich verdurstet und verhungert. Der Aufstieg auf so einer Rutsche ist nahezu unmöglich, wenn man keine Hilfe von oben erhält.

Varianten:

☛ Der *Fleischwolf* ist eine Erweiterung der Rutsche, bei der scharfkantige Steine, Klingen, Glasscherben oder ähnliches in die Bahn eingelassen werden, um das abwärts schießende Opfer qualvoll zu zerreißen.

☛ *Rolltreppen* sind mechanische Fallen, die die Stufen einer Treppe so umklappen lassen, dass sie zu einer stark abschüssigen Rampe werden. Hier findet man keinen Schmierfilm. Die unter den Eindringlingen wegklappenden Stufen reichen aus, um sie aus dem Gleichgewicht zu bringen und abwärts kullern zu lassen.

Todesrutsche

Art: primitiv

Zweck: Einschließen, Lenken, Vernichten (nur Fleischwolf)

Einsatzmöglichkeiten: Nur in Gängen, die nicht häufig von Bewohnern benutzt werden. Außerdem nur dort sinnvoll, wo sie mit vertretbarem Arbeitsaufwand erschaffen werden kann, besonders in natürlichen Gängen.

Tarnung: 2 bis 7

Schwierigkeit: 0

Schaden: Länge der Rutsche in Schritt x W6 TP(A)

Wartungsaufwand: gering

Varianten:

Fleischwolf: TP(A) = TP

Rolltreppe: mechanisch T: 5 bis 15 S: 6 bis 12 W: hoch

Schwachpunkte: Rutschbahnen sind nur für unaufmerksame Eindringlinge gefährlich und müssen normalerweise nicht betreten werden. Rolltreppen können sehr leicht durch Keile blockiert werden.

Verfügbarkeit: 3 (wegen des erforderlichen Raums und des Bauaufwands)





TRITT- UND GRIFFFALLEN

Unter Tritt- oder Grifffallen versteht man alle Anlagen, die durch unachtsames Angreifen oder Betreten beim Opfer Schaden verursachen. Grifffallen sind meist einfach einzurichtende Fallen, wie eine mit Goldleim bestrichene Türklinke oder scharfkantige Scherben im Putz einer Mauerkrone. Trittfallen bestehen oft aus ausgestreuten Krähenfüßen oder in den Gangboden eingelassenen Dornen. Sie sind vor allem für Einbrecher gefährlich, die ohne Licht in Villen eindringen und so die Gefahr leicht übersehen. Dieser Fallentyp ist meist dafür gedacht, den Eindringling zu verletzen und dadurch wieder zu vertreiben bzw. ihn gleich vom Einstieg in ein Gebäude abzuhalten.

Varianten:

👁 **Spießzäune** sind Grundstücksbegrenzungen, deren „Latten“ aus nach oben zeigenden Speeren bestehen – meist kunstvoll verziert aus Gusseisen. Diese sind im Abstand von einem halben Spann miteinander verbunden. Eine oder mehrere dieser Verbindungen sind drehbar gelagert, sodass sie sich unter dem Gewicht eines Eindringlings drehen und ihn in die Spitzen der Speere stürzen lassen.

👁 **Nagelbretter** sind einfache Mechaniken. Der Fußboden wird, in Form einer beweglichen Holz- oder Steinplatte, auf Federn gelagert, die sich beim Betreten absenken. Dadurch schieben sich unter der Platte eingelassene Nägel oder Dorne durch dafür vorgesehene Löcher und bohren sich durch das Gewicht des Eindringlings in dessen Füße.

Tritt- und Grifffallen

Art: primitiv

Zweck: Aufhalten, Abschrecken

Einsatzmöglichkeiten: Praktisch überall einsetzbar.

Tarnung: 0 bis 10

Schwierigkeit: 0

Schaden: je nach verwendetem Material und Menge zwischen W3 und 3W6 TP

Wartungsaufwand: gering

Varianten:

Spießzaun: mechanisch **T:** 2 bis 12 **S:** 1 bis 3 **Sch:** 2W6+4 TP

Nagelbrett: mechanisch **T:** 4 bis 15 **S:** 2 bis 6 **Sch:** W6 bis 2W6+3 TP **W:** mittel

Schwachpunkte: Die meisten dieser Fallen sind für aufmerksame Eindringlinge leicht zu erkennen und können dann mit Handschuhen, festem Schuhwerk oder darüber geworfenen Decken o. ä. vermieden werden. Spießzäune lassen sich leicht blockieren oder vermeiden. Nagelbretter können blockiert oder ausgehoben werden.

Verfügbarkeit: 6

ALLES GUTE KOMMT VON OBEN

Weit verbreitet und schon seit sehr langer Zeit in Gebrauch ist diese sehr einfache Falle. Ein mit schädlichem Inhalt gefüllter Eimer, Krug oder eine pralle Schweinsblase wird so auf dem Sturz oder Blatt einer Tür angebracht, dass ein Eindringling, der sie unvorsichtig öffnet, mit dem Inhalt übergossen wird oder die Blase auf seinem Kopf zerplatzt. Beliebte Inhalte sind giftige Krabbeltiere, Goldleim, Säuren und leicht entflammbares. Diese Falle

bietet sich natürlich nur bei Türen an, die der Hausherr gerade nicht selbst benutzt.

Varianten:

👁 **Teeren und Federn** überschüttet den Eindringling zuerst mit einer klebrigen Substanz und danach mit etwas daran Haftendem. Meist sind das zwei Gefäße, eines

mit Teer und eines mit Federn, die zwar zeitgleich umkippen, von denen die Federn aber langsamer zu Boden fallen und den Unglücklichen in eine dichte Wolke hüllen. Die gemeinere Version benutzt Honig und rote Ameisen, die das Opfer – sofern es nicht sehr schnell badet – niederhöllisch piesacken. Sie sollen sogar schon Einbrecher bei lebendigem Leibe aufgezehrt haben. Das Übergießen mit Farbe fällt ebenso unter diese Variante, auch wenn es sich dabei nur um eine Substanz handelt. Ziel ist es, den Eindringling deutlich zu markieren, denn nichts fällt der Stadtwache leichter, als einem eventuell laut kreischenden Einbrecher in Federkleid bzw. mit deutlicher Färbung zu folgen.

Alles Gute kommt von oben

Art: primitiv

Zweck: Alarmieren, Aufhalten, Abschrecken

Einsatzmöglichkeiten: Nur dort einsetzbar, wo Türen oder andere bewegliche Teile eine Platzierung ermöglichen.

Tarnung: 2 bis 3

Schwierigkeit: 1

Schaden: je nach verwendetem Inhalt

Wartungsaufwand: keiner bis gering

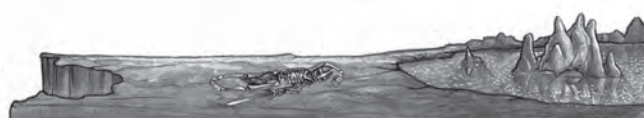
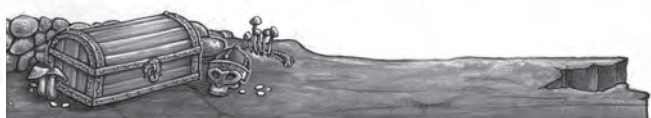
Varianten: keine Unterschiede

Schwachpunkte: Die Falle ist, wenn man darauf achtet, leicht zu entdecken und kann durch einfaches Herabnehmen des Gefäßes entschärft werden.

Verfügbarkeit: 7

STEIN VON OBEN

Diese Falle ist ebenso einfach wie brutal: ein mehr oder weniger großer Stein (oder ein anderer schwerer Gegenstand) fällt auf den Punkt herab, an dem sich der Auslöser befindet. Dies kann dabei entweder eine Druckplatte oder auch ein Stolperdraht sein. Die Größe des Gegenstandes kann variieren.





Stein von oben

Art: mechanisch

Zweck: Aufhalten, Abschrecken, Vernichten

Einsatzmöglichkeiten: Überall, wo das herabstürzende Gewicht keine negativen Auswirkungen auf die Bewohner der Anlage hat (etwa einen wichtigen Gang blockiert). Die ‚große‘ Version der Falle ist typischerweise eher in Anlagen zu finden, die nicht ständig bewohnt werden (oder aber als Verteidigungsmaßnahme, die dann aber meist von einem Wachposten ausgelöst wird). In allen Kulturkreisen verbreitet.

Tarnung: 2 bis 5

Schwierigkeit: 4 bis 6

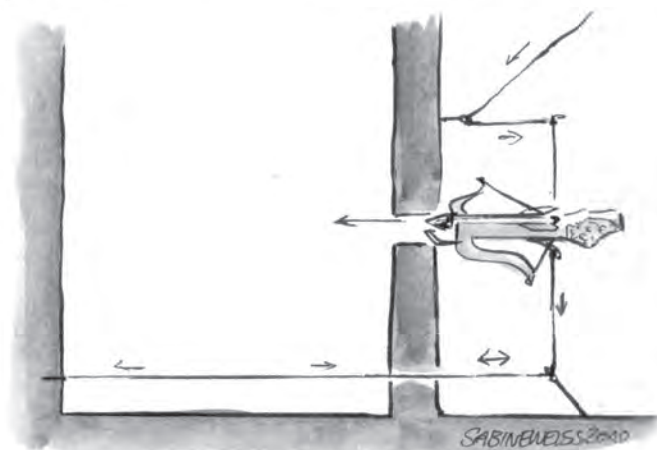
Schaden: 1W6+4 (kindskopfgrößer) bis 3W6+10 (massiver Felsblock) TP

Wartungsaufwand: keiner bis gering

Varianten: keine

Schwachpunkte: Der Auslöser kann meist recht leicht übersprungen werden, wenn er erst einmal ersetzt wurde.

Verfügbarkeit: 1



➤ **Mehrschüssig** bedeutet, dass mehrere Armbrüste auf einer radförmigen Vorrichtung montiert sind, die sich nach dem Abschuss einer Schleuder ein Stück weiterdreht. Dadurch kommt eine neue, geladene Armbrust in Abschussposition und die Falle kann nochmals ausgelöst werden. Damit wird zwar das Problem des Nachladens umgangen, allerdings erfordert die Vorrichtung weitaus mehr Platz.

➤ **Nachladend** sind schließlich Bolzenschleudern, die über eine komplizierte Mechanik zwergischer Machart verfügen, die die Armbrust neu spannt und aus einem Magazin nachlädt. Bei den horasischen Mechanici gibt es auch entsprechende Prototypen. Diese haben sich bisher jedoch als zu teuer und störanfällig erwiesen, um sie im größeren Rahmen einzusetzen. Meist werden für diesen Typ kleinere Armbrüste wie die Balestrina verwendet, um die Nachladezeit kurz zu halten. Die einzige Möglichkeit, das Problem des Neuladens ohne teure Mechanik zu lösen, liegt in einer magomechanischen Verzauberung mittels ANIMATIO, die die Armbrust neu spannt.

DIE BOLZENSCHLEUDER

»Es war, als wären wir in einen Hornissenschwarm geraten. Überall flogen Bolzen herum und streckten nieder, was sich nicht flach auf den Boden warf.«

Das Standardmodell der Bolzenschleuder besteht aus einer angepassten Leichten Armbrust, deren Abzug über einen Stolperdraht oder einen Trittstein betätigt wird. Die Armbrust befindet sich in einer verkleideten Wandnische oder hinter einer festen Wand, in gerade Linie zum Auslöser. Der Bolzen fliegt durch ein Loch in der Verkleidung oder der Wand. Üblicherweise hat eine Bolzenschleuder nur einen Schuss, da eine Vorrichtung zum Neuspannen kompliziert und teuer ist. Darüber hinaus dauert das Neuladen meist solange, dass der Eindringling die Falle ohnehin passiert hat, bevor sie wieder einsatzbereit ist. Ziel der meisten Bolzenschleudern ist das Schwächen des Eindringlings, um den Wachen die Arbeit zu erleichtern. Natürlich gibt es auch Modelle mit größerer Durchschlagskraft, die der einer Windenarmbrust entspricht. Hin und wieder hört man von vergifteten Bolzen, was aber nur dort sinnvoll ist, wo man über genügend Kapital verfügt, die Vergiftung regelmäßig zu erneuern. Bolzenschleudern benötigen verhältnismäßig viel Pflege, denn dauerhaft gespannte Armbrüste verlieren alsbald ihre Spannung und damit Durchschlagskraft. Darüber hinaus schadet feuchtkalte Kellerluft ihrer Mechanik. Nach jedem Abfeuern muss die Vorrichtung neu geladen und ausgerichtet werden.

Varianten:

➤ **Speerschleudern** benutzen größere Abschussvorrichtungen, funktionieren aber ansonsten genauso. Die abgeschossenen Speere verursachen erheblich mehr Schaden.

➤ **Schwärmer** nennt man Bolzenschleudern, bei denen der Auslöser mehrere Armbrüste gleichzeitig abfeuert, so dass der Eindringling sich in einem wahren Geschosshagel wiederfindet oder gleich ganze Gruppen beschossen werden.

Bolzenschleuder

Art: mechanisch

Zweck: Aufhalten, Abschrecken

Einsatzmöglichkeiten: Vor allem an Engstellen oder in Gängen sinnvoll.

Tarnung: 5 bis 10

Schwierigkeit: 4 bis 12

Schaden: W6+6 TP bzw. nach verwendeter Armbrust

Wartungsaufwand: hoch

Varianten:

Speerschleuder: Sch: 2W6+6 TP und mehr

Schwärmer: Sch: Anzahl der Armbrüste x TP W: sehr hoch

Mehrschüssig: Sch: wie Standard aber mehrere Schuss möglich W: sehr hoch

Nachladend: eventuell magomechanisch, ansonsten wie Mehrschüssig

Schwachpunkte: Die Abschusslöcher einer Bolzenschleuder sind nur schwer zu tarnen und lassen sich leicht verstopfen. Nachteilig ist auch die sehr begrenzte Zahl von Schüssen.

Verfügbarkeit: je nach Variante 2 bis 6





STEINERNE SÄULEN

Eine große Höhle oder Halle, deren Boden vier Schritt unter dem Niveau der Eingänge liegt. Säulen (in einer Höhle auch Felsnadeln) ragen aus dem Boden bis auf Höhe der Eingänge auf, so dass man sich springend von Säule zu Säule fortbewegen kann. Ein Sprung von einer Säule zur nächsten erfordert eine *Körperbeherrschungs*-Probe, wenn der Held in Eile ist oder gerade angegriffen wird, ansonsten ist der Wechsel zwischen den Säulen ohne Probe möglich, da der Abstand nicht allzu groß ist.

Varianten:

👁 *Steinerne Schwingen*: Die Decke des Raums ist recht hoch, so dass die meisten Lichtquellen nicht bis hinauf reichen. In den Schatten an der Decke verbergen sich drei Gargylen, die auf Beute warten. Wenn ein Eindringling beginnt, den Raum zu durchqueren, greifen die Wasserspeier an, und auf den gerade mal ein Schritt durchmessenden Plattformen gegen fliegende Gegner zu kämpfen gehört nicht zu den leichtesten Übungen. Die Werte der Gargylen finden Sie in **ZBA 99**. Im Kampf sollte das ungewöhnliche Terrain berücksichtigt werden: Alle Kampfmanöver auf einer Säule sind um 2 Punkte erschwert, *Ausweichen* ist kaum möglich (5 Punkte Erschwerung, Scheitern führt zum Sturz). Die Gargylen können im Sturzflug Attacken zum Niederwerfen (**WdS 63**) ausführen. Da es sich um ihre bevorzugte Kampftaktik handelt, sind diese Attacken für sie nur um 2 Punkte erschwert, während die KK-Probe des Getroffenen, um einen Sturz zu vermeiden, um zusätzliche 4 Punkte erschwert ist, da er die Wucht nicht durch Zurückweichen abmildern kann.

👁 *Schwingende Säulen*: Mit mechanischen Kenntnissen oder auch bei geschickter baulicher Maßnahmen, ist es möglich, einzelne Säulen instabil zu machen, so dass sie unter genügend Gewicht (etwa 50 Stein) zusammenbrechen. Ohne einen beherzten Sprung (*Athletik*-Probe +5) stürzt man in die Tiefe.

Steinerne Säulen

Art: primitiv

Zweck: Alarmieren, Aufhalten, Abschrecken, Lenken, Vernichten

Einsatzmöglichkeiten: Lässt sich in großräumigen Anlagen gut unterbringen; auch in natürlichen Höhlen einsetzbar. Sehr aufwändig in der Erstellung.

Tarnung: –

Schwierigkeit: –

Schaden: Fallschaden je nach Tiefe (siehe **WdS**)

Wartungsaufwand: gering bis mittel

Varianten:

Steinerne Schwingen: keine besonderen Angaben

Schwingende Säulen: mechanisch, **T:** 10 (zur Erkennung der instabilen Säulen)

Schwachpunkte: Mit genügend Zeit und Ruhe lässt sich diese Falle leicht überwinden. Mit ausreichend Zeit und der Verfügbarkeit schwerer Gegenstände können die instabilen Säulen der Variante Schwingende Säulen leicht identifiziert werden.

Verfügbarkeit: 4



DAS PENDEL

»Dieses gleichmäßige und endlose ‚Zing ... Zing ... Zing‘ vergisst du nie. Das geht dir durch Mark und Bein!«

Pendel sind hin und her schwingende, an Henkerbeile erinnernde, halbmondförmige Klingen. Sie sind meist rasiermesserscharf geschliffen und können einen Eindringling glatt in zwei Hälften zerteilen. Es gibt allerdings auch Modelle, bei denen darauf geachtet wurde, durch Zacken und Kerben ein Mordinstrument zu schaffen, das mehr reißt als schneidet und das übel zerhackte Opfer möglichst langsam sterben lässt.

Pendel sind einfache Mechaniken, die man nur in engen Durchgängen findet. Diese werden durch die schwingende Klinge vollständig blockiert. Der Auslöser befindet sich fast immer in oder knapp vor der Schwingbahn und löst die Arretierung des Beils. Alles was das Opfer dann in seinen letzten Augenblicken zu hören bekommt, ist ein kurzes ‚Zing‘. Pendel sind hauptsächlich im Moment der Auslösung gefährlich. Wer ihnen entgeht, braucht meist nur ein Weilchen zu warten, bis es sich ausgeschwungen hat und relativ ungefährlich im Gang hängt. Dieser Fallentyp erfordert nur wenig Wartung. Die Klinge muss regelmäßig geschliffen und geölt und nach der Auslösung muss das Pendel in seiner Ausgangsstellung neu arretiert werden.

Varianten:

👁 **Fallbeile** sind Hackblätter, die aus der Decke auf den Eindringling herab sausen. Die Falle ist sehr tödlich, hat aber in der Regel nur einen einzigen Versuch, das Opfer zu treffen.

👁 **Kreissägen** sind Magomechaniken, bei denen die kreisrunden Klingenblätter des Pendels mit dem ANIMATIO so verzaubert wurden, dass sie sich möglichst schnell drehen, um dadurch bedrohlicher zu wirken und möglichst noch schlimmere Verletzungen hervorzurufen.

👁 **Seitenschwinger** sind entweder komplizierte Federmechaniken oder magomechanisch verzaubert. Hier kommt das Pendel nicht aus der Decke, sondern längs des Ganges horizontal aus der Wand geschwungen. Damit hat die Falle einen wesentlich größeren Wirkungsradius, der sich auch gegen ganze Gruppen von Eindringlingen eignet. Das macht sie natürlich wartungsintensiv. Häufig findet man Seitenschwinger in Dreiergruppen übereinander, um ein Wegbücken der Opfer zu kontern.

👁 **Pendelketten** sind zwergische Mechaniken, bestehend aus einer Reihe von Pendeln hintereinander, meistens gleich sechs oder mehr. Sie sind über eine Kurbelwelle miteinander verbunden und schwingen dadurch gegenläufig. Die Welle sorgt auch dafür, dass sich die Pendel gegenseitig wieder in Ausgangsposition heben – unter Umständen noch durch Federn verstärkt – um so, einmal ausgelöst, sehr lange zu schwingen. Eine einfachere Version entriegelt bei Auslösung mehrere, voneinander unabhängige Pendel.





Pendel

Art: mechanisch

Zweck: Aufhalten, Abschrecken, Lenken, Vernichten

Einsatzmöglichkeiten: An einer beliebigen Engstelle.

Tarnung: 4 bis 12

Schwierigkeit: 6 bis 13

Schaden: 6W6+5 TP

Wartungsaufwand: gering

Varianten:

Fallbeil: Sch: W20+10 TP

Kreissäge: magomechanisch Sch: 4W6+8 TP W: durchschnittlich

Seitenschwinger: T: 6 bis 14 S: 8 bis 15 W: hoch

Pendelkette: S: 6 bis 15 W: gering bis hoch

Schwachpunkte: Pendel schwingen, sofern sie nicht magomechanisch sind, nach einiger Zeit aus und sind durch die nötigen Schlitz in der Wand meist recht gut zu erkennen. Einmal entdeckt, lassen sich Pendel einfach blockieren oder mit einem gezielten Schlag gegen das Blatt unschädlich machen, wodurch ein Pendel meist gegen die Wand abgelenkt wird.

Verfügbarkeit: je nach Variante 2 bis 6

reinen Vernichtung gibt es einfachere und weniger kostenintensive Möglichkeiten. Die Fallen können gelegentlich sehr langsam auslösen und einen Rückzugsweg offen lassen, um Eindringlinge nur zu verjagen oder sie in bestimmte Bereiche zu lenken.

Varianten:

☞ Die *Presse* ist ein Zermalmer, bei dem sich statt der Wände die Decke bewegt. Meist hängt der Felsquader an dicken Ketten, die über ein Räderwerk abgewickelt werden. Die zermalmende Kraft kommt bei dieser Falle einzig aus dem Gewicht der Decke. Häufig findet man deshalb Pressen, bei denen vor dem Absenken noch Spieße ausgefahren werden, da sie allein den Eindringling nicht töten würden.

☞ Der *Einsturz* ist eine nur einmalig einsetzbare Falle, die ein Gangstück über den Eindringlingen zusammenbrechen oder einen massiven Felsquader auf sie herabfallen lässt. Sie wird fast ausschließlich als letzte Verteidigungslinie, vor dem Erreichen des Allerheiligsten, der Schatz- oder Grabkammer verwendet. Einsturzfallen sind leichter zu verbergen, da sie nicht auf große bewegliche Platten angewiesen sind. Ihr Einsatz ist meist fraglicher Natur – entweder hat der Erbauer den Gang gleich komplett mit Geröll versiegelt, oder aber dem ansässigen Kult bereitet es nur Scherereien, wenn der Zugang zu ihrem Tempel mühsam wieder freigelegt werden muss.

☞ *Walzen* gehören ebenfalls zum Typus des Zermalmers, sind jedoch keine beweglichen Wände, sondern massive, gangfüll-

DER ZERMALMER

»Leute? Ich glaube, die Wände haben sich gerade bewegt!«

Sehr selten, vor allem in alten Tempeln, Grabanlagen oder zwergischen Siedlungen, stößt man einmal auf einen Zermalmer. Dabei handelt es sich um riesige Mechaniken oder magomechanische Konstrukte, die dafür sorgen, dass sich die Wände eines Ganges oder Raumes aufeinander zu bewegen und alles zermalmen, was sich zwischen ihnen befindet. Die Falle wird so angelegt, dass sich der Auslöser zwischen den beweglichen Wänden befindet. Sobald er betätigt wird, wird der Raum verriegelt und die Mechanik in Bewegung gesetzt. Wegen des großen Platzbedarfs – immerhin braucht es ein kompliziertes Federwerk, das in der Lage ist, die Masse eines Felsquaders oder einer Stahlplatte zu bewegen – wird diese Falle nur selten aufgebaut. Allerdings sind auch ältere Anlagen mit einer Sand- oder Wasserhydraulik bekannt. Neben der heutzutage einzig von den Zwergen beherrschten Kunst der reinen Mechanik gibt es noch verschiedene magische Lösungen: So werden die Wände mittels NIHILOGRAVO gewichtslos gemacht und dann per MOTORICUS, ANIMATIO oder mit einer wesentlich kleineren Mechanik bewegt – was allerdings den Nachteil hat, dass es schon Eindringlinge gab, die in der Lage waren, die Wände mit ihrer bloßen Körperkraft aufzuhalten. Wenn Phex mit ihnen war, so endete die Wirkungsdauer der Zauber, bevor sie ermüdeten und doch noch zerquetscht wurden. Aus Anlagen der Echsenmenschen und noch älterer Zauberkundiger kennt man Zermalmer, die komplett magisch sind. Hier bewegen sich die Wände nur scheinbar. Tatsächlich ist es so, dass der Fels durch eine Art TRANSFORMATIO oder METAMORPHO FELSENFORM auf die Eindringlinge zuwächst.

Fallen dieses Typs sind häufig als Prüfung gedacht und lassen sich in der Regel durch das Lösen einer Aufgabe ausschalten – zur





lende Fels- oder Metallrollen. Sie benötigen abschüssige Bahnen, wo sie auf den Eindringling zu rollen und dabei immer schneller werden. Einmal ausgelöst, lassen sich Walzen fast gar nicht mehr aufhalten, so dass man nur noch die Beine in die Hand nehmen kann. Erzählungen über riesige Felskugeln, die ihre Opfer durch ein ganzes Gangsystem gejagt haben, können dagegen in den Bereich des Grabräuber-Bosparano verbannt werden. Zum einen würde die Wucht der Kugel, die immer wieder gegen die Gangwände prallt, sie früher oder später zerbersten lassen. Zum anderen wäre die Rundung von Kugeln der nötigen Größe so stark, dass sich der Eindringling nur dicht an die Gangwand legen müsste, um sie an sich vorbeizurollen zu lassen.

Zermalmer

Art: (mago-)mechanisch oder magisch

Zweck: Abschrecken, Lenken, Vernichten

Einsatzmöglichkeiten: Als eine der letzten Sicherungen in einer Schatzkammer oder einem Grabmal; eventuell sogar in dem Raum, in dem sich das zu sichernde Objekt befindet (oder, noch häufiger, in einem Raum, der dies vortäuscht, wie etwa eine falsche Grabkammer).

Tarnung: 2 bis 8

Schwierigkeit: 6 bis 13

Schaden: tödlich

Wartungsaufwand: mittel

Varianten:

Presse: T: 6 bis 15 S: 8 bis 15

Einsturz: T: 5 bis 12 W: gering

Walze: T: 0 bis 5 S: 4 bis 8 Sch: 2W20+10 TP W: keine

Schwachpunkte: Zermalmer sind teilweise recht einfach zu blockieren. Häufig sind die blockierten Ausgänge leichter aufzubrechen, als der Zermalmer aufzuhalten. Magische Zermalmer sind auf Grund der hohen Komplexität der verwendeten Zauberei recht anfällig für Antimagie.

Verfügbarkeit: 1

sofort, so dass das Opfer von einem brennenden Strahl getroffen wird. Durch die Verwendung einer Spritzdüse und kurze Feuerzeiten wird ein Rückschlagen der Flammen in den Tank vermieden. Beliebt für solche Fallen ist die Verwendung von Hylailer Feuer, da es am Opfer haften bleibt. Auch der Gang oder Raum ist anschließend in Flammen gehüllt und kann kaum betreten werden.

☞ **Säurenebler** zerstäuben hochkonzentrierte Säuren zu einem ätzenden Nebel. Meist wird dafür Vitriol verwendet, das schreckliche Wunden verursacht und die Ausrüstung des Eindringlings beschädigt. Da für diesen Fallentyp hochwertige Glasröhrchen und -tanks benötigt werden, ist er entsprechend teuer und selten.

☞ **Giftspritzen** sind ebenfalls Zerstäuber, die statt Säure Atem- oder Kontaktgifte versprühen. Diese Fallen sind recht beliebt, da sie mit verhältnismäßig billigem Schlafgift bestückt, eine sehr hohe Effektivität gegen Eindringlinge entfalten.

Sprühfalle

Art: mechanisch

Zweck: Aufhalten, Vernichten

Einsatzmöglichkeiten: Vor allem in mittelgroßen Räumen sinnvoll, die komplett eingenebelt oder in Flammen gehüllt werden. In engen Gängen kann sich gerade die Wirkung der Varianten Flammenwolken und Drachenodem potenzieren.

Tarnung: 7 bis 15

Schwierigkeit: 6 bis 15

Schaden: nach verwendeter Flüssigkeit

Wartungsaufwand: durchschnittlich bis hoch

Varianten:

Flammenwolke: Sch: 5W6 TP in einem Radius von 3 Schritt

Drachenodem: Sch: 6W6 TP; eventuell Folgeschaden

Säurenebler: Sch: 5W6 TP; auch als Strukturschaden (ignoriert Härte) an Ausrüstungsgegenständen

Giftspritze: Sch: nach verwendetem Gift, durch Zerstäubung können Einnahmegifte als Atemgift verwendet werden (für Resistenz/Immunität gilt ursprüngliche Giftart)

Schwachpunkte: Der größte Schwachpunkt aller Sprühfallen ist ihr Zerstäuber bzw. ihre Düse, die leicht verstopft oder verbogen werden kann.

Verfügbarkeit: 1 bis 5 (nach Variante)

DIE SPRÜHFALLE

»Was ist das für ein merkwürdiger Geruch?!«

Sprühfallen sind verhältnismäßig kleine, aber sehr effektive Anlagen. Sie bestehen aus einem Tank mit einer schädlichen Flüssigkeit, der über Röhren mit einer Düse oder einem Zerstäuber verbunden ist. Werden sie ausgelöst, schießt ein Strahl oder eine Wolke der Flüssigkeit auf den Eindringling zu. Welchen Schaden sie bewirken, ist abhängig von der verwendeten Variante:

☞ **Flammenwolken** sind Sprühfallen, die Petroleum oder andere leicht entzündliche Flüssigkeiten zu einem feinen Nebel zerstäuben. Die Zündung erfolgt nach dem Zerstäuben, um ein Rückschlagen der Flammen in den Tank zu vermeiden. Das gibt dem Eindringling allerdings auch einige Augenblicke, um sich noch in Sicherheit zu bringen.

☞ **Drachenodem** heißen jene Fallen, die einen Strahl brennbarer Flüssigkeit auf den Eindringling, genauer gesagt auf die Position des Auslösers spritzen. Die Entzündung erfolgt dabei

ZAUBERZEICHEN

»Verdammte Magier, nicht genug, dass man sich mit Fallgruben und Bolzenschleudern auseinandersetzen muss, jetzt wimmelt es auch noch überall von diesen Zaubersymbolen, denen man kaum zu Leibe rücken kann! Als ob unser Handwerk nicht schon schwer genug wäre!«

Seit der Wiederentdeckung der Zaubersymbole vor einigen Jahren haben diese als magische Sicherung gegen Eindringlinge vor allem südlich des Raschtulswalls schnell große Verbreitung gefunden. Nicht zuletzt steckt dahinter natürlich die Geschäftstüchtigkeit des Leiters der Dracheneiakademie, Khadil Okharim, der in ihnen eine einfache, wartungsarme und verhältnismäßig





billige Sicherung für Wohn- und Arbeitsräume erkannte. Anders als bei normalen Fallen kann bei Zaubерzeichen sehr genau festgelegt werden, wer sie auslöst und wer nicht. Damit ist versehentliches Auslösen eher unwahrscheinlich. Durch die Verbindung mit *Satinaus Siegel* ist es darüber hinaus möglich, die Falle für ein Jahr zu aktivieren, erst danach oder wenn sie während dessen ausgelöst wurde, muss sie erneut aufgeladen werden. Bisher ist es den Khunchomern nicht gelungen zu entschlüsseln, wie es die Mudramulim des Diamantenen Sultanats schafften, die Wirkung von Zaubерzeichen bis in die heutige Zeit auszuweiten. Man vermutet dahinter ein erweitertes Siegel Satinaus oder bisher noch völlig unbekannte Komponenten der Zeichenmagie, wie spezielle Farben oder Werkzeuge zum Anbringen.

Als Falle oder Sicherung bieten sich folgende Zaubерzeichen an:

☛ **Singende Zeichen** sind vor allem als Alarmgeber praktisch. Die meisten Einbrecher besitzen nicht die Kaltblütigkeit, mit ihrem Treiben fortzufahren, wenn die gerade bearbeitete Truhe lauthals nach der Wache schreit.

☛ **Siegel der Seelenruhe** sind zwar eigentlich für Leute mit Schlafstörungen gedacht, lassen aber auch einen Einbrecher selig einschlummern. Danach muss er nur noch eingesammelt werden.

☛ **Ungesehene Zeichen** werden gern benutzt, um Türen, Truhen oder Fallen vor den Blicken von Eindringlingen zu verbergen. Es erfordert schon einige Überwindung, eine Falle zu entdecken und zu entschärfen, wenn man sich partout nicht mit ihr beschäftigen will.

☛ **Markierungen des Todes** bringt man am besten auf einem Köder an, den der Einbrecher an sich nimmt. Danach entfalten Bolzen- und Speerschleudern eine ganz neue Effektivität.

☛ **Fanale der Herrschaft** haben schon eine Reihe von Einbrechern dazu gebracht, ihre Waffen zu strecken, Schäden wieder aufzuräumen und hernach friedlich in eine Zelle zu marschieren.

☛ **Die Glyphe des verfluchten Goldes** ist weniger eine direkte Sicherung als vielmehr dazu geeignet, einen Einbrecher mit seiner Beute nicht glücklich werden zu lassen.

☛ **Das Auge des Basilisken** lässt seine Opfer innerhalb von Augenblicken zu Stein erstarren. Diese müssen dann auf das Ablaufen der Wirkungsdauer des Zaubерzeichens warten – was normalerweise erst lange nach dem Eintreffen der Wache geschieht.

Zaubерzeichen

Art: magisch

Zweck: je nach Zaubерzeichen

Einsatzmöglichkeiten: je nach Zaubерzeichen

Tarnung: 0 bis 12 je nach Zaubерzeichen und zum Verbergen investierten TaP* (SRD 61, 63)

Schwierigkeit: –

Schaden: nach verwendetem Zaubерzeichen

Wartungsaufwand: keiner bis gering

Varianten: Zur genauen Wirkung der einzelnen Zaubерzeichen siehe SRD 65ff.

Schwachpunkte: Zaubерzeichen sind nur so gut wie ihr Ersteller, häufigster Schwachpunkt ist daher vor allem bei komplexen Zaubерzeichen, dass sie die Magieresistenz eines Eindringlings nicht überwinden. Mitgebrachte Kleintiere können, sofern sie nicht im Auslöser explizit ausgenommen wurden, dazu benutzt werden, das Zaubерzeichen zu entladen. Durch Beschädigung können Zaubерzeichen in ihrer Wirkung verringert oder ganz ausgelöscht werden.

Verfügbarkeit: 1 bis 4 (je nach Verbreitung der Zaubерzeichen)

HAUSWÄCHTER

Eine Erweiterung der Zaubерzeichen in der magischen Fallentechnik stellt die Hauswächter-Variante des APPLICATUS dar. Anders als beim ARCANOVI erfordert der Einsatz dieses Zaubers keine komplexe Erschaffung einer Artefaktthese, umständliche Verzauberung und vor allem nicht die Investition permanenter Astralkraft. Dafür bietet der Hauswächter ebenfalls die Möglichkeit, Zaubersprüche für längstens ein halbes Jahr an einem Gegenstand zu fixieren, um ihn so zu einer unerwarteten Falle für Eindringlinge zu machen.

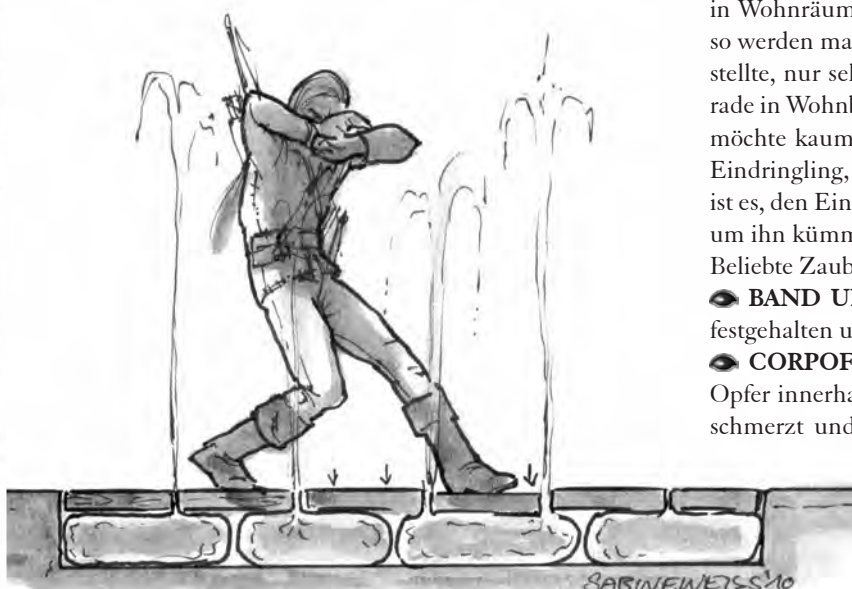
Hauswächter-Fallen sind vielseitig einsetzbar. Gerade in Verbindung mit einem komplexen Auslöser ermöglichen sie es, wie die eigentlichen Zaubерzeichen, Orte mit Fallen zu versehen, an denen man sie normalerweise nicht haben möchte, zum Beispiel in Wohnräumen. Auch wenn viele Aventurier anderes glauben, so werden magische Fallen, vor allem mit dem Hauswächter erstellte, nur sehr selten mit destruktiven Zaubern versehen. Gerade in Wohnbereichen oder in der Nähe innig geliebter Schätze möchte kaum jemand ein Inferno auslösen, das nicht nur den Eindringling, sondern auch das Eigentum vernichtet. Sinnvoller ist es, den Einbrecher auszuschalten, damit sich die Wache dann um ihn kümmern kann.

Beliebte Zaubер für den Hauswächter sind:

☛ **BAND UND FESSEL:** Der Einbrecher wird für Stunden festgehalten und kann nur mit großer Willenskraft fliehen.

☛ **CORPOFESSO:** Starke Muskelschmerzen schwächen das Opfer innerhalb von Augenblicken. Jede folgende Anstrengung schmerzt und erschöpft den Eindringling weiter. Der Zaubер wirkt zwar nur kurz, doch muss sich das Opfer danach lange ausruhen, um wieder zu Kräften zu kommen.

☛ **GRANIT UND MARMOR:** Das Opfer versteinert für mehrere Wochen. Dieser Zau-





ber wird fast ausschließlich in Südaventurien und den Tulamidenlanden verwendet, wo man es mit den Regularien des Codex Albyricus nicht ganz so genau nimmt.

☛ **HÖLLENPEIN:** Rasende Schmerzen durchzucken das Opfer und lassen seine Ausdauer drastisch schrumpfen. Da der Ausdauerverlust meist so hoch ist, dass es Erschöpfung und Überanstrengung erleidet, verfällt es nicht selten in Ohnmacht, ist aber in jedem Fall stark geschwächt.

☛ **KRABELNDER SCHRECKEN:** Auch dieser Zauber wirft viele Opfer in eine tiefe Ohnmacht oder sorgt zumindest dafür, dass sie die nächsten Stunden geschwächt sind.

☛ **OBJECTOFIXO:** Vor allem wertvolle Einzelstücke werden mit diesem Zauber geschützt, der sie für Stunden unverrückbar an Ort und Stelle fixiert.

☛ **PARALYSIS:** Das Opfer wird für mehrere Spielrunden versteinert.

☛ **VOCOLIMBO:** Der Zauber alarmiert Wachen.

Hauswächter

Die genaue Wirkung der aufgeführten Zauber entnehmen Sie bitte der Zauberbeschreibung im LCD. Beachten Sie, dass die meisten dieser Sprüche gegen die MR des Opfers gerichtet sind, sie also häufig nicht ihre volle Wirkung entfalten.

Ein durchschnittlicher Auftragsmagier für Zauberzeichen, APPLICATUS- oder ARCANOVI-Verzauberungen besitzt etwa folgende Werte:

MU 12 KL 16 IN 15 CH 13 FF 15 GE 11 KO 12 KK 10

Talente: *Malen/Zeichnen (Kalligraphie)* oder *Schneidern (Stickerie)* oder *Holzbearbeitung (Zierschnitzerei)* TaW 12+; ein weiteres TaW 8+

Ritualkenntnis: 13+

Zauber: APPLICATUS ZfW 15+; ARCANOVI ZfW 15+; CUSTODOSIGIL ZfW 10+; drei Zauber aus obiger Liste ZfW 12 bis 15; drei weitere ZfW 10 bis 12; der Rest ZfW 7 bis 10; weitere geeignete Zauber nach Wahl, häufig mit Merkmalen *Objekt*, *Umwelt*, *Form* oder *Telekinese*, seltener *Schaden*

Zauberzeichen: nach Wahl mit einer Gesamtkomplexität von 20 bis 25

Wichtige Sonderfertigkeiten: Stapeleffekt, Vielfache Ladungen, Meisterliche Regeneration, Matrixregeneration I, Zauberzeichen, eventuell Semipermanenz I

CUSTODOSIGIL DIEBESBANN

»Sei bloß vorsichtig bei Truhen mit merkwürdigen Zeichen drauf. Da fasst du bloß dran und schon knallt's!«

Zu Beginn der Forschungen am APPLICATUS und den Zauberzeichen wurde auch der CUSTODOSIGIL von den Khunchomer Artefaktmagiern wiederentdeckt. Es handelt sich im Prinzip um eine Verschmelzung des APPLICATUS mit einer elementaren Invokation des Feuers, so dass keine weiteren Zauber mit ihm verbunden werden müssen oder können. Heutzutage wird er meist so verwendet, dass man die Gier eines Einbre-

chers gegen ihn selbst richtet. So schützt der CUSTODOSIGIL nicht etwa wertvolle Schätze, sondern augenscheinlich wertvolle oder wichtige Truhen und Behältnisse, die aber anstatt mit Gold und Silber mit einer brennbaren Substanz, etwa Petroleum oder Hylailer Feuer, gefüllt sind. Sobald sich ein Dieb an dem Behältnis zu schaffen macht, löst er den Zauber aus und damit eine verheerende Explosion, die ihn entweder tötet oder schwer verwundet.

In seiner ursprünglich gedachten Anwendung, nämlich den Inhalt des Behälters lieber zu zerstören, als ihn den falschen Händen anheim fallen zu lassen, wird er kaum noch verwendet. Solche Sicherungen findet man fast ausschließlich bei hochgradig paranoiden Magiern oder in den Hinterlassenschaften der einstigen Kaiserlich-Garetischen Informationsagentur (KGIA) oder vergleichbarer Organisationen. Diesen Personenkreisen war und ist es wichtig, dass vertrauliche Dossiers lieber vernichtet werden, als dass sie ein Unberufener einsehen kann.

Custodosigil-Bombe

Art: magisch

Zweck: Aufhalten, Vernichten

Einsatzmöglichkeiten:

Tarnung: 4 bis 10 (je nach Größe des Siegels und dessen Anbringungsort)

Schwierigkeit: 2 x ZfP*

Schaden: W6 bis 6W6 +6 TP (je nach Behälter und verwendeter Flüssigkeit)

Wartungsaufwand: keiner

Varianten: keine

Schwachpunkte: Da der CUSTODOSIGIL seit über 70 Jahren verwendet wird, ist das entsprechende Zauberzeichen bei versierten Einbrechern inzwischen gut bekannt, so dass solche Explosionsfallen bei schlechter Tarnung leicht erkannt werden. Wer das Zeichen nicht kennt, kann zumindest Verdacht schöpfen, weil das Umfeld des Behältnisses meist recht kahl ist.

Verfügbarkeit: 3

ARTEFAKT-FALLEN

Echte Artefakt-Verzauberungen mittels ARCANOVI als Falle sind ausgesprochen selten, weil sich kaum jemand die hohen Kosten leisten kann oder will, vor allem, da sie nur eine sehr begrenzte Zahl von Anwendungen versprechen. Danach verursachen sie erneut Kosten, um sie wieder einsatzfähig zu bekommen. Solche Sicherungen findet man fast ausschließlich an extrem wertvollen oder unbezahlbaren Einzelstücken, wie einem 'echten Seemond' oder im Umfeld eines herrschaftlichen Schatzes.

Wie bei APPLICATUS-Fallen gilt auch bei ARCANOVI-Verzauberungen, dass sie sich mittels der komplex definierbaren Auslöser gut an Orten auslegen lassen, die normalerweise schwer durch Fallen zu sichern sind. Dadurch wird aber auch das verwendbare Spruchrepertoire für die Verzauberung stark eingeschränkt, denn niemandem ist daran gelegen, die eigene Wohnung oder Schätze zu zerstören. Auch wegen des enorm hohen Verbrauchs von Astralenergie verzichtet man häufig lieber auf die Einbindung von Schadensmagie, denn diese wirkt





sich auch direkt auf die notwendigen permanenten Kosten aus. Artefakt-Fallen gibt es in verschiedenen Ausführungen:

☛ **Einmal-Fallen** besitzen eine bestimmte Zahl an Ladungen des gespeicherten Zaubers und sind nach deren Auslösung komplett entladen. Diese Artefakte stellen die kostengünstigste Anwendung dar, da sie verhältnismäßig wenig permanente Astralenergie des Verzaubernden erfordert. Die Kostenrechnung kann sich allerdings auch schnell gegen den Fallenkäufer richten, wenn er feststellt, dass er nach der Entladung nicht auf den Schutz der Falle verzichten kann oder will. Dann muss er erneut die vollen Kosten zur Verzauberung tragen.

☛ **Wiederaufladbare Fallen** können nach der Auslösung aller Ladungen erneut mit dem gespeicherten Zauber aufgeladen werden. Das ist zwar durch die höheren permanenten Astralkosten teurer, rentiert sich aber in der langfristigen Anwendung, da das Wiederaufladen wesentlich billiger ist. Größter Nachteil ist hier, dass die Falle praktisch nur vom ursprünglichen Verzauberer neu geladen werden kann – alle anderen müssen sie zuvor aufwändig analysieren.

☛ **Semipermanente Fallen** funktionieren zwar bis in alle Ewigkeit, haben aber zwei entscheidende Nachteile. Zum einen stellen sie in einem festgelegten Zeitraum nur eine bestimmte Zahl an Ladungen zur Verfügung und benötigen dann häufig eine geraume Weile, bis sie wieder aufgeladen sind. Zum anderen ist ihre Erschaffung sehr kostspielig, da sie besonders viel permanente Astralkraft kosten.

☛ Eine absolute Seltenheit aus uralten Grabanlagen sind **permanente Fallen**, die per INFINITUM erschaffen wurden. Wenn man auf eine solche Falle trifft, kann man sich meist sicher sein, dass man auf den Spuren uralter Mysterien wandelt. Heute werden solche Fallen praktisch nicht hergestellt.

VERFLUCHTE FALLE

»Aaharg! Mein Kreuz!«

Im Umfeld satuarischer Zauberwirkerinnen sind Fallen auf Basis der Hexenflüche recht verbreitet. Kaum eine Hexe mag es, wenn jemand während ihrer Abwesenheit in ihrer Hütte he-

rumkramt oder gar seine diebischen Finger nach ihrem Eigentum ausstreckt. Den meisten Einbrechern ist es eine gehörige Lehre, wenn sie beim Wühlen in der Unterwäsche der Nachtschönen plötzlich von einem Hexenschuss ereilt werden oder ihnen gar Warzen an sehr unangenehmen Stellen sprießen. Da Hexen ihre Flüche problemlos wieder aufheben können, ist es ihnen auch völlig egal, auf was für Gegenstände sie ihre Flüche legen. Natürlich achten sie darauf, dass der Fluchträger mit einer hohen Wahrscheinlichkeit vom ungebetenen Besuch berührt wird: Türklinken, Schmuckkästchen, Schranktüren usw. sind daher häufig ihre erste Wahl. Da man bei längerer Abwesenheit nie wissen kann, ob nach dem ersten Einbrecher nicht noch ein zweiter vorbei schaut, benutzen sie meist permanente Verfluchungen – das ist allerdings auch der Grund dafür, dass man selten auf einen Astralenergie-intensiven Fluch stößt. Wenn die Hexe den Einbrecher nicht nur gehörig erschrecken und verjagen will, so verwendet sie einen Fluch, der die meisten Personen dazu bringt, zum Ort ihrer Tat zurückzukehren, um von der Hexe Erlösung zu erbitten.

Manche weltoffene Hexe hat auch schon für Gold einen Auftragsfluch auf einen Gegenstand gesprochen, doch sind solche Geschäfte eher selten.

Die beliebtesten Fallen-Flüche sind: WARZEN SPIESSEN, HEXENSCHUSS, PECH AN DEN HALS WÜNSCHEN, MIT BLINDHEIT SCHLAGEN, BEISS AUF GRANIT! und KRÖTENKUSS.

Verfluchte Falle

Die genaue Wirkung der einzelnen Flüche entnehmen Sie bitte WdZ 117. Dort finden Sie auch die Regeln zur Anwendung von Fluchmagie auf Gegenstände. Eine durchschnittliche Hexe besitzt etwa folgende Werte:

MU 14 KL 13 IN 15 CH 16 FF 13 GE 12 KO 12 KK 11

AsP: 55+ Ritualkenntnis: 13+

Flüche: nach Wahl im Wert von 500 AP

KARMALE FALLEN

Eine in den letzten Jahrhunderten kaum angewandte und dadurch nahezu in Vergessenheit geratene Liturgie ist die GÖTTLICHE STRAFE. Erst mit der Rückkehr Borbarads und der zunehmenden gezielten Schändung von Tempeln und Heiligtümern erlangte sie wieder größere Beachtung und wird mitunter neben den Tempelvorstehern wieder verdienten Geweihten beigebracht. Mit Hilfe der Liturgie können Priester einen Gegenstand oder Ort karmal aufladen und ihn dem Schutz ihrer Gottheit – meist in Form eines Schutzheiligen überantworten.

Normalerweise findet man solche karmalen Fallen nur in Tempeln oder an für den Kult wichtigen Orten. Diener Borons zum Beispiel weihen mitunter in den Gräbern von Heiligen oder wichtigen Würdenträgern Gegenstände, um sie gegen Grabräuber und Entweihungen zu sichern. Auf Grad V aufgestuft, kann die Liturgie, ähnlich der OBJEKTWEIHE, auch eine andere Liturgie als Fallenwirkung speichern. Doch eignen sich nur wenige für eine solche Verwendung. Dazu gehören:

☛ **ALLMACHT DER LOHE (Grad II, Ingerimm):** Das geweihte Objekt wird bei unberufener Berührung so heiß, dass man es





schmieden kann. Für die Hände eines Eindringlings bedeutet das eine sehr schmerzhaft Erfahrung.

☞ **BLENDSTRAHL AUS ALVERAN (Grad I, Praios):** Erst seit dem Verschwinden des Ewigen Lichts und den Streitigkeiten über den weiteren Weg der Kirche Praios' gibt es eine Handvoll Geweihte, die auch liturgische Fallen erschaffen. Der Blendstrahl schießt dabei aus dem geweihten Objekt und raubt dem Eindringling für einige Zeit das Augenlicht.

☞ **ENTZUG VON NANDUS GABEN (Grad II, Nandus, Hesinde, Phex):** Diese Liturgie ist eine bei allen drei Kirchen recht beliebte Sicherung von Tempelschätzen. Sie raubt dem Einbrecher für eine geraume Zeit einen Gutteil seiner geistigen Fähigkeiten.

☞ **HEILIGER BEFEHL (Grad II, alle):** Der universelle Befehl an den Eindringling, den Ort sofort zu verlassen, wird von fast allen Kirchen hin und wieder als Falle gebraucht.

☞ **RUF IN BORONS ARME (Grad II, Boron):** Das Opfer versinkt in tiefen Schlaf.

GÖTTLICHE STRAFE

IV / P / allgemein

Herkunft: universell (wird normalerweise nur Tempelvorstehern gelehrt)

Reichweite: Berührung

Ritualdauer: Gebet

Symbole, Gesten, Gebete: Der Geweihte ruft seine Gottheit und einen Schutzheiligen der Kirche an und legt ihnen dar, warum der Ort oder Gegenstand eines besonderen Schutzes gegen Unberufene bedarf. Sodann nennt er jene Personen, für die dieser Schutz nicht gelten soll – zum Beispiel all jene, die reinen Glaubens sind.

Auswirkung: Durch diese Liturgie wird ein Gegenstand oder Ort (max. LkP*/2 Rechtschritt Durchmesser) dem Schutz der eigenen Gottheit überantwortet. Jeden Unberufenen, der sich fűrderhin daran zu schaffen macht oder ihn betritt, erteilt eine der Gottheit entsprechende Strafe: Die bei den einzelnen Geweihten unter Mirakel+ genannten Attribute und Talente werden um die gleichmäßig verteilten LkP* gesenkt. Das geht einher mit einer zur Gottheit passenden Strafe,

die für LkP* Wochen anhält: Praios kann blenden, Ingerimm die Arme schwer wie Blei machen oder Boron Alpträume senden. Paktierer und Dämonen erleiden zusätzlich LkP*+10 SP. Die Strafe kann während der Wirkungsdauer der Liturgie bis zu LkP*+5 Eindringlinge treffen, die nicht alle gleichzeitig anwesend sein müssen. Derartige Gegenstände können nicht weiter als LkW Schritt bewegt werden, anderenfalls verfliegt die Segnung. Zusätzlich müssen sich die Bewohner des Ortes, an dem der Gegenstand aufbewahrt wird, an die Gebote der schützenden Gottheit halten.

Grad V: Auf diesen Grad aufgestuft ist es möglich, zusätzlich eine passende Liturgie bis zum II. Grad als weiteren Schutz oder Strafe an den Gegenstand oder Ort zu binden.

Grad VI: Die Wirkungsdauer wird permanent. Diese Liturgie muss separat erlernt werden, was sowohl die Kenntnis der OBJEKTWEIHE als auch der KONSEKRATION erfordert. Die Einbindung einer weiteren Liturgie (siehe Grad V) ist ebenfalls möglich.

Wirkungsdauer: LkP* Wochen.

LABYRINTHE UND IRRGÄRTEN

»In die Tiefen sind wir hinab gestiegen, den Gängen sind wir gefolgt. Immer weiter in die Dunkelheit hat uns der verschlungene Pfad geführt. Bei den ersten Abzweigungen haben wir noch Markierungen gesetzt. Doch als unsere Kreide zur Neige ging und wir wussten, dass sich der Weg vor uns noch lange nicht dem Ziel näherte, sind wir einfach weiter. Der Adeptus meinte, er würde die Orientierung schon nicht verlieren. Aber als wir nach dem achten Tag das dritte Mal die gleiche große Tropfsteinsäule passierten, gab auch er auf ...«

—aus den verschwommenen Aufzeichnungen eines horasischen Entdeckers, gefunden neben seinem Skelett bei einer großen Tropfsteinsäule

Irrgärten und Labyrinth sind wichtige Bestandteile von Dungeons. Das Verirren unter Tage, die Orientierungslosigkeit in einem Gewirr aus Stollen oder Kavernen zählen zu den Ängsten, die jeden begleiten, der sich in ein solches Gebilde begibt. Doch so spannend Irrgärten und Labyrinth in der realen Welt sein mögen, so sehr man Spaß darin findet, durch die verschiedenen Gänge dem ersehnten Ziel nachzujagen – als so langweilig kann es sich am Spieltisch entpuppen. Der gezielte Einsatz von Verirrungen und die Konstruktion und Vorbereitung eines Dungeons mit Irrgarten-Charakter will gut durchdacht sein.

WAS SIND LABYRINTHE UND IRRGÄRTEN?

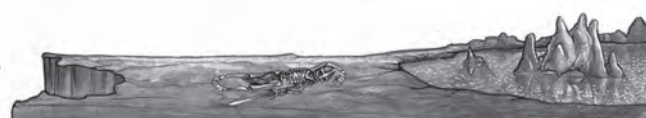
Irrgärten sind ein komplex angelegtes Gewirr von Gängen, Abzweigungen und Kreuzungen. Gestaltet, um dem Durchwandernden in die Irre zu führen, gibt es Sackgassen, Rundwege, viele falsche Möglichkeiten und meist nur eine richtige. *Labyrinth* dagegen sind, in der engeren Definition, ein Konstrukt aus Abbiegungen, Kurven und Verschlingungen ohne Kreuzung. Es gibt nur einen Weg, der vom Eingang zum Ausgang führt – oder zum Ziel in der Mitte des Labyrinths.

Sind Irrgärten zum Verirren gedacht, waren Labyrinth meist ein Symbol der Einkehr in sich selbst, der Meditation durch Abschreiten eines verwinkelten Pfades.

Wir wollen uns hier auf Irrgärten konzentrieren und, ganz modern, Labyrinth als Synonym dafür benutzen. Gemeinsam ist jedem Irrgarten, dass er aus einem Ausgangspunkt und einem Ziel besteht, entweder dem Ausgang oder einem Ort, tief im Inneren verborgen.

UNTERSCHIEDLICHE ARTEN

Um jemanden zwischen Ausgangspunkt und Ziel in die Irre zu führen, gibt es die unterschiedlichsten Methoden – meist sind es aber Kreuzungen und verschlungene Wege, die dem Abenteurer





die Orientierung rauben sollen. Oft gelangt man immer wieder an denselben Ort oder endet in Sackgassen. Ein effektives Labyrinth gewinnt mit seiner Komplexität: Je mehr Kreuzungen, desto schwieriger ist es, den richtigen Weg zu finden. Je mehr Abbiegungen oder Kurven in einem Weg, desto komplizierter ist es, die Orientierung zu behalten. Beides zusammen ergibt den gewünschten Effekt.

Höhlenlabyrinth

Höhlenlabyrinth hat der Zufall angelegt. Sie sind von der Grundstruktur nicht durchdacht, meistens sind sie daher nicht schwierig zu durchschreiten. Wenige echte Höhlen bilden einen solchen Irrgarten, dass man nicht mehr herausfindet. Trotzdem kann dies bei komplexen Systemen durchaus passieren. Zum angelegten Irrgarten gibt es auch noch andere Unterschiede:

☛ In natürlichen Höhlen gibt es unpassierbare Stellen, die Gänge in eine Sackgasse für den normalen Abenteurer verwandeln. Man muss also nicht zwangsläufig vor einer Mauer enden, sondern steht vor dem Problem eines viel zu engen Durchgangs oder eines überschwemmten Gangstücks.

☛ Die wenigsten Höhlen sind zweidimensional. Sind Irrgärten meistens in einer Ebene angelegt, so bilden Höhlensysteme ein dreidimensionales Geflecht. Die Frage ist also oft nicht nur: Rechts oder links, sondern oben oder unten?

☛ Natürliche Irrgärten können sehr groß sein. Während künstlich angelegte Konstrukte meist lokal beschränkt sind, kann man in einem natürlichen Gangsystem schon mal ein paar Tage unterwegs sein, bis man merkt, dass man in die falsche Richtung läuft. Die Gefahr, dass einem dabei Nahrung oder Lichtquellen ausgehen, ist hoch.

Angelegte Irrgärten und Labyrinth

Die meisten Irrgärten bestehen aus Wänden, Decke und Boden, die die Gänge begrenzen. In fast allen Fällen ist die Bausubstanz Felsen oder Mauerwerk – schließlich soll verhindert werden, dass jemand im Labyrinth sich seinen eigenen Weg schlägt. Zu finden sind solche Konstrukte an unterschiedlichen Plätzen und zu unterschiedlichem Nutzen:

☛ Einige Irrgärten sollen als **Prüfung** dienen. Schafft es der Kandidat für die Neuaufnahme in der Diebesgilde durch das angelegte Gangsystem, ohne sich zu oft zu verlaufen? Und wie lange läuft der Phexgeweihte im Tempellabyrinth im Kreis, bevor er den richtigen Weg findet?

☛ Andere Irrgärten sind **Orientierungsfallen**. Sie sollen denjenigen, der sich in ihnen verläuft, aufhalten oder gar nicht erst hineinlassen (oder heraus). Vor großen Festungsanlagen oder in zwergischen Bausystemen könnten solche Irrgärten zu finden sein: Während der Gegner orientierungslos durch das System stolpert, könnte er Dutzende von Alarmdrähten oder heimliche Beobachter alarmieren. Und wenn man in die rettende Höhle fliehen muss, ist man deutlich schneller und kann sich in Ruhe auf den Feind vorbereiten, wenn man den Weg durch das Labyrinth davor kennt. Allerdings sind solche Bauten aufwändig – die Frage ist also immer, warum ein Labyrinth, wenn es nicht vielleicht auch ein Tor oder eine Falle tut?

☛ Manche Irrgärten sollen einfach nur **Vergnügen** bereiten. Die meisten horasischen Heckenlabyrinth sollen sicherlich niemanden darin verhungern lassen. Kurzweilig möchte man hindurchheilen und sich an dem verspielten Bauplan des Irr-

gartens erfreuen, um in der Mitte das schon vorbereitete Buffet der Hofdiener vorzufinden. Interessant wird es, wenn dort ein Kampf ausbricht oder ein Kobold seinen Schabernack mit dem Pflanzenwuchs treibt.

☛ **Kulturelle Labyrinth** mögen einen echten Irrgarten darstellen, meistens sind sie aber tatsächliche Labyrinth in der alten Bedeutung: Ein einziger Weg, den man entlang schreitet, der immer wieder abbiegt und einen zu seinem Gott und in sich selbst führt. Besonders hesindianische Labyrinth sind bekannt.

☛ Letztlich gibt es noch **künstlich gewachsene Labyrinth**. Das Tunnelsystem unter Fasar war vermutlich nie als Irrgarten gedacht, ebenso wenig wie die Kanalisation unter Gareth. Trotzdem sind durch immer wieder neue Erweiterungen, verschüttete Gänge, zugemauerte Bereiche und vergessene Passagen Irrgärten entstanden, in die sich nicht einmal die Einheimischen mehr hineintrauen.

☛ Eine Spezialform des Irrgartens bildet das **Spiegelkabinett**. Es simuliert Größe, arbeitet damit, dass man Abzweigungen als solche nicht erkennt und sich markante Kreuzungen nicht merken kann, weil alles gleich aussieht. Gegner in Spiegelkabinetten sind schon lange sichtbar, bevor man physisch auf sie trifft – was die Gefahr ihrer Präsenz den Spielern noch eindringlicher machen kann. In Aventurien sind Spiegellabyrinth kaum zu finden – trotzdem kann solch ein Effekt in einem magischen Labyrinth unter Umständen mit Illusionseffekten kopiert werden.

AUFBAU UND ATMOSPHÄRE

Wie schon oben beschrieben, setzen sich Irrgärten aus einem Anfangspunkt, einem Endpunkt und einem Geflecht aus Wegen dazwischen zusammen. Die Wege sind dabei fest vorgeschrieben, meist als Gangsystem, dessen Wände, Decken und Böden nicht überwindbar sind.

Konstruktion

Um einen Irrgarten zu erdenken, braucht es eigentlich nur eine Gangmatrix – eine Flut aus verschiedenen Gängen und Kreuzungen, von denen die wenigsten in Richtung Ziel führen. Je größer die Anlage, desto schwieriger und länger der Weg. Je weniger die richtigen Möglichkeiten, desto zeitaufwändiger die Überwindung des Labyrinths.

Bauen Sie ein Labyrinth, sollten Sie darauf achten, nicht nur einen Weg zum Ziel führen zu lassen und nicht zu viele Sackgassen einzubauen. Natürlich gehören Sackgassen zu einem Irrgarten – meist aber sind wenige Sackgassen und viele Abzweigungen ein Indiz dafür, dass man schneller die Orientierung verliert. Bauen Sie auch nicht zwischen Kreuzungen und Abzweigungen nur gerade Wege – das macht es zu einfach, die Richtung im Kopf zu behalten. Verschlungene Gänge hingegen, von denen man kaum sagen kann, ob sie nun eine Viertelkreis- oder eine Halbkreisurve gemacht haben, sorgen für endgültige Verwirrung.

Schauen Sie aber, dass Sie nach der Konstruktion immer noch Herr über Ihr eigenes Konstrukt sind. Zumindest Sie sollten den Weg hinein und hinaus noch kennen, um notfalls in der Spielwelt ihren Spielern und deren Helden zu Hilfe zu kommen!

Kombination von anderen Elementen

Denken Sie daran, dass die meisten Labyrinth einem bestimmten Zweck dienen und nie für sich alleine stehen. Laby-





rinthe, die gegen Eindringlinge oder Ausbrecher gedacht sind, verfügen über Alarmvorrichtungen oder Fallen. Das experimentelle Irrverlies, in dem der Schwarzmagier die Helden wie Laborratten von Aufgabe zu Aufgabe jagt, verfügt vermutlich direkt am Eingang über einen Verschlussmechanismus wie zum Beispiel einen herabfallenden Felsbrocken. Alles, was Gänge (besonders den Eingang) verschließt, zwingt Helden in eine bestimmte Richtung – auch das kann gewollt sein. Rüsten Sie ihr Labyrinth also auf – schon bei der Konstruktion.

Gern gesehen sind auch Elemente, an denen Helden schwer vorbeikommen, um dann in einer Sackgasse zu landen. Allein der Gedanke, „da noch mal durchzumüssen“, kann den Spielern einen ordentlichen Schauer einjagen. Nur frustrieren sollte er nicht.

Raum und Bewegung

Viele vergessen, dass es in einem Raum drei Dimensionen gibt. Ein echter Irrgarten ist oft nicht nur in einer Ebene angelegt, sondern dreidimensional. Das sorgt für zusätzliche Verwirrung und noch mehr Möglichkeiten der Wegführung. Besonders knifflig wird es, wenn das Labyrinth sich zudem noch mit der Zeit verändert: Durch den Verschluss von Durchgängen und mittels Drehmechanismen kann ein Gang plötzlich in eine ganz andere Richtung führen. Paradebeispiel solch eines Mechanismus ist das Spiel *Das verrückte Labyrinth* – das sich übrigens hervorragend für die Konstruktion eines Irrgartens eignet.



Schwarze und weiße Löcher

In der Irrgartenfachsprache sind solche Löcher Funktionsbestandteile eines Irrwegs. Bei einem aufgezeichneten Labyrinth markieren **schwarze Löcher** Bereiche, aus denen man nicht mehr herauskommt. Bei normalen Konstruktionen ist dies nur durch den Verschluss von Gängen erreichbar. Es könnte aber auch magische Labyrinthe geben, in denen manche Gänge nur in eine Richtung passierbar sind. Dann sollten Sie aufpassen, dass es in Ihrem Aufbau keine dieser schwarzen Löcher gibt, aus denen die Helden nie mehr herauskommen.

Weißer Löcher dagegen sind das genaue Gegenteil: Es sind Bereiche in einem Labyrinth, aus denen man nur herauskommt, aber nicht hinein. Auch hier sind Schleusen, andere Mechanismen oder Magie der einzige Weg, um dies zu erzielen. Weiße Löcher sind wichtig, wenn Sie den Helden eine Karte des Labyrinthes gestatten sollten: Findige Spieler fangen dann nämlich an, den Weg auf der Karte vom Ziel aus Richtung Ausgang zu verfolgen. Liegen auf diesem Weg allerdings von Ihnen geschickt platzierte weiße Löcher, werden die Helden ihr wahres Wunder erleben: Denn dann mag der Rückweg funktionieren, aber der Hinweg nicht.

Sinn und Zweck

Der Sinn und Zweck eines Irrgartens in Aventurien ist stark mit der Funktion verbunden. Bei den oben beschriebenen Arten kann man schon meist direkt sagen, wo solch ein Labyrinth zu finden ist – und welches Ihnen gerade am besten in ihr Abenteuer passt. Braucht es ein einfaches und übersichtliches Labyrinth als Prüfung? Oder bedarf es eines völlig unübersichtlichen Irrmonsters, das die Helden so lange wie möglich in seinen Klauen hält? Und was für andere Elemente sind in dem Labyrinth zu finden?

Die Frage nach dem Sinn und Zweck eines Irrgartens in Ihrem Abenteuer ist noch wichtiger. Warum wollen Sie eines einbauen? Bedarf es tatsächlich eines Labyrinthes oder reicht einfach ein etwas unübersichtliches Gangsystem?

☞ Labyrinthe haben Stil, die Helden können vor ihnen Ehrfurcht haben, wenn sie vorher schon davor gewarnt werden. Die Vorbereitung, ein Labyrinth zu durchqueren, mag bei den Helden an sich schon Spielspaß fördern, bevor es überhaupt in das Gangsystem hineingeht. Spielen Sie also mit der Erwartungshaltung und denken Sie darüber nach, ob Sie besondere Irrgärten nicht vorher ankündigen.

☞ Verwirrung ist der Zustand, den ein Irrgarten im optimalen Fall auslösen sollte. Dies ist eine zusätzliche Steigerung der Atmosphäre. In unbekanntem Gebiet nicht mehr zu wissen, wo man ist, sollte ihren Helden zusetzen. Zumal, wenn Sie es noch mit anderen Elementen verbinden: Mit Zeitnot, wenn das Labyrinth sich mit Wasser füllt. Oder mit Geschwindigkeit, wenn die Helden durch das Gangsystem rennen müssen, weil eine Horde Wühlschrate hinter ihnen her ist.

☞ Ressourcenknappheit kann durch ein Labyrinth hervorgerufen werden. Wasser, Nahrung, Material als Lichtquelle – alles Mögliche kann den Helden ausgehen. Und wenn es nur die Kreide ist, mit der sie den Weg markieren.

DAS SPIEL IM LABYRINTH

Labyrinthische Gangsysteme sind ein Element, das spannend ist, aber eigentlich nie alleine für sich stehen sollte. Mit einem Irrgarten sollten die Helden sich wirklich beschäftigen – und





er sich mit ihnen. Immer wieder einen Gang auszuwählen und dabei zu wissen, dass man sich langsam hoffnungslos verirrt, ist ein sehr reaktives Element: Man handelt selbst und ist seines eigenen Glückes Schmied. Baut man in ein Labyrinth allerdings noch **aktive Elemente** ein, wie Monster auf der Jagd, Fallen, Denkaufgaben, dann können Sie als Spielleiter auch aktiv die Helden bespaßen. Es ist vor allem wünschenswert, wenn die Spieler sich mal eine kurze Zeit nicht damit beschäftigen, ob sie links oder rechts entlang wollen: Eine hitzige Diskussion um den richtigen Weg nach einer zünftigen Schlägerei mit ein paar Höhlenspinnen kann den Spielspaß aber hochtreiben.

Weitere Elemente wie Dunkelheit oder Enge verstärken den Drang noch, möglichst bald aus dem Labyrinth herauszukommen.

Denken Sie auch immer an die **Motivation** der Helden: Sind sie nur zum Erkunden im Gangsystem? Dann sollten Sie vielleicht überlegen, hinter den Helden die Tür zuzumachen – sonst geht ihre Gruppe einfach irgendwann rückwärts wieder raus.

Oder sucht sie einen verborgenen Ort, einen Schatz, eine entführte Person? Dann treibt das Ziel die Gruppe ohnehin tief in die Fänge des Gangsystems.

Mitunter kann auch der Aufbau des Labyrinthes ein **Rätsel für sich** darstellen. Diese Variation ist besonders nett, weil die Spieler sich direkt mit dem Aufbau des Konstruktes beschäftigen müssen: Verrät die Form der angelegten Gänge etwas über den Ausgang? Oder gibt es eine Möglichkeit den zwergischen Mechanismus, der immer wieder die Gänge verschiebt, zu berechnen und somit auszutricksen?

Ein Labyrinth sollte daher entweder als echtes Erlebnis geplant werden, oder aber es ist ein Element unter vielen für einen komplexen Dungeon.

VERIRREN AM SPIELTISCH

Und nun die krönende Abschlussfrage: Sie haben einen wunderbaren Irrgarten entworfen, ein kleines Meisterwerk. Verschlungene Gänge und Kreuzungen, Abzweigungen, Rundgänge – all dies haben Sie zu einem einzigartigen Labyrinth kombiniert. Und was passiert am Spieltisch?

Sie beschreiben anhand ihrer Karte das Labyrinth und ihre Gruppe ist schon nach der vierten Links-Rechts-Geradeausfrage total genervt. Oder einer ihrer Spieler zeichnet mit und beschwert sich – zu Recht –, wenn Sie es ihm gerade hier verbieten. Vielleicht kennt Ihre Gruppe auch den „Rechte-Hand-an-Rechter-Wand“-Trick (siehe unten) und überlistet Sie damit. Die gewünschte Atmosphäre der Orientierungslosigkeit lässt aber auf sich warten – ja nicht mal die normale Dungeonatmosphäre will aufkommen, weil sich alle nur mit dem Gangsystem beschäftigen.

Dies gilt es natürlich zu vermeiden – aber wie verirrt man sich am Spieltisch? Wie kann man sich in seiner eigenen Vorstellungskraft verlaufen?

☞ Eine der Möglichkeiten: Verschachteln Sie Ihr Labyrinth nicht zu sehr. Machen Sie daraus keinen perfekten Irrgarten und bleiben Sie dann bei der Beschreibung, Legen Sie die Akzente während der Beschreibung beim Durchwandern des Dungeons auf die Wände, fremde Geräusche, Fundstücke. Lassen Sie ein paar Monster auftauchen und flechten Sie Gangabzweigungen und Kurven mehr beiläufig ein. Das funktioniert natürlich nur, wenn die Helden wirklich nicht mitzeichnen oder nicht wissen,

dass es ein Labyrinth ist, das sie gerade durchwandern. Besonders große natürliche Höhlen und künstlich gewachsene Labyrinthe mit dreidimensionalen Elementen eignen sich für so eine beschriebene Verirrung: Wenn die Helden erst nach und nach merken, dass sie keinen Plan mehr haben, wo sie sind.

☞ Die Helden wollen eine Karte? Bitte schön. Zeichnen Sie ihr Labyrinth auf ein A4 großes Blatt und nehmen Sie sich dann ein A2-Blatt mit einem Loch, dass nur knapp größer ist, als der Durchmesser der Gänge auf Ihrem Plan. Legen Sie nun das Loch auf den Plan und die Helden können es langsam verschieben: Sie sehen nur den kleinen Ausschnitt des Labyrinths, in dem Sie sich befinden, bzw. den ihre Fackeln beleuchten. So simuliert es sich, dass man wirklich das Labyrinth abschreitet und die Spieler sich über ihren Weg Gedanken machen können. Sie können dann sogar Markierungen auf den Plan machen, bei denen Sie den Schiebeporgang stoppen, da dort etwas Besonderes passiert.

☞ Die Helden zeichnen lieber selbst mit? Bereiten Sie ein Labyrinth aus Räumen über sechs oder sieben Ebenen vor – vielleicht in einer Tempelpyramide. Einzelne Bereiche auf den Ebenen sind nicht miteinander verbunden – sie lassen sich nur von der darunter- oder darüber liegenden Ebene durch Treppen oder Schächte erreichen. Solch ein 3D-Labyrinth zwingt mitzeichnende Spieler immer wieder, neue Bereiche von Ebenen zu zeichnen – und wenn Sie es geschickt anlegen, ist bald die Orientierung verloren, welche Treppe man hinauf oder hinunter muss, um in welchen der ein Dutzend gezeichneten Bereiche zurückzugelangen – was zu echter Panik führen kann, wenn die Pyramide plötzlich langsam einstürzt.

☞ Drücken Sie den Helden den Plan für das Labyrinth direkt in die Hand, erkaufte von einer Entdeckerin, die schon einmal da war. Oder als uralte Planskizze des Architekten. Und sorgen Sie dafür, dass das richtige Labyrinth sich in ein paar wenigen Gängen vom Plan unterscheidet. Die Helden werden nicht mitzeichnen und auch keine Markierungen machen – und Sie können den Augenblick genießen, wenn die Gruppe frustriert ihren Plan zerreißt und schon hoffnungslos in den Tiefen der Irrgänge steckt.

☞ Letztlich sind bewegliche oder irrationale Labyrinthe gar nicht kartierbar. Wo sich andauernd etwas verschiebt oder Gänge eigentlich schon längst in der Kristallgrotte gelandet sein müssten (nach mühsam erstelltem Plan), geben mitzeichnende Spieler schnell auf. Achten Sie aber besonders bei solchen magischen Labyrinthen darauf, dass es trotzdem noch einen Mechanismus gibt, damit die Spieler ihre Helden aus der Orientierungslosigkeit herausführen können: Indem Sie das Rätsel um das Verschieben lösen. Oder feststellen, dass die Wände doch gar nicht so massiv sind, wie sie vermuteten.

GEGEN- UND GEGENGEGENMAßNAHMEN

Es gibt ein paar Möglichkeiten, die auch Spieler kennen, um sich in einem Labyrinth nicht zu verlaufen. Sie sollten dafür die notwendigen Gegenmaßnahmen wissen:

☞ **Brotkrumen:** Die Spieler streuen etwas auf ihren Weg, damit sie wieder zurückfinden. Je nachdem, was sie streuen, können Wind oder Wasser die Spur verwischen. Ist es essbar, freut sich die Riesenamöbe über die Vorspeise, die direkt zur Hauptmahlzeit führt. Ansonsten könnte einfach ein anderer Höhlenbewohner aus Bosheit, für den Nestbau oder aus reiner Neugier die Spur wieder einsammeln.





☛ **Der Ariadne-Faden:** Ein Faden wird gelegt, damit man wieder zurückfindet. Ein Seil wird es nicht sein, denn wer schleppt schon 100 Meter Seil mit sich herum? Ein dünner Faden aber reißt leicht an scharfen Kanten der Gänge – und ein leichter Windstoß verwischt das Ende am Fadenabriss. Besonders spannend wird es, wenn die Helden plötzlich spüren, dass jemand an ihrem Faden zieht ... zum Beispiel der ordentliche Höhlenogger, der gespannt ist, was er sich da gerade angelt.

☛ **Mitzeichnen:** Der Klassiker. Denken Sie daran, dass die Helden und nicht die Spieler mitzeichnen müssen. Haben die Helden überhaupt Papier und Schreibzeug dabei? Setzt sich der Gelehrte wirklich nach jedem Gangstück mit Tusche und Feder in eine Ecke? Und wie lange mag sein Papiervorrat wohl halten, wenn man mehrere Tage in der Dunkelheit unterwegs ist?

☛ **Rechte-Hand-an-rechter-Wand:** Ein weiterer Klassiker. Hat das Labyrinth einen Eingang und einen Ausgang, kann man

immer an der rechten Wand entlang gehen und kommt automatisch ans Ziel. Dreidimensionale Labyrinth sind mit dieser Methode nicht zu knacken, und man kommt auch nicht aus einem Labyrinth heraus, wenn man schon mitten drin steckt. Wenn der Zielpunkt (die Leiter nach draußen oder die Grabkammer mit den Schätzen) mitten *im Labyrinth* positioniert ist, findet man mit dieser Methode höchstens wieder den Eingang – nicht aber das Ziel.

☛ **Proben:** Natürlich sollten Sie bei genügender Verwirrung dem Meister der Orientierung in ihrer Gruppe Proben gestatten. Hat er sich aber schon verirrt und macht dann erst eine Probe, können Sie diese mit beliebigen Aufschlägen versehen – man muss schon von Anfang an darauf achten, wo man lang geht. Richtungssinn mag zudem helfen zu sagen, in welche Himmelsrichtung man gerade schaut ... leider nutzt das bei den wenigsten Irrgärten irgendetwas.

RÄTSEL ALS SPIELELEMENT IN DUNGEONS

Rätsel sind in Dungeons oft ein elementarer Spielbestandteil, um beispielsweise Wege zu versperren oder zusätzliche Herausforderungen für die Helden oder die Spieler anzulegen. Dabei muss man allerdings einige Punkte im Hinterkopf behalten, denn Rätsel sollten mit Bedacht eingesetzt werden, um Plausibilität und Spaß für die Spieler zu gewährleisten.

Im folgenden Kapitel werden diese Punkte zunächst ausführlich beleuchtet, um anschließend einige Beispielsrätsel unterschiedlicher Typen für die direkte Einbindung in eigene Dungeons zur Verfügung zu stellen.

ALLGEMEINE ÜBERLEGUNGEN ZU RÄTSELN

Nehmen wir als Beispiel eine Tür zu einem Grabmal: Diese Tür hat den Sinn, Grabräuber davon abzuhalten, das Bauwerk zu betreten. Andere Leute hingegen sollen auch später noch Zugang haben, denn sonst hätte man die Tür schlicht zugemauert. So ist es zum Beispiel denkbar, dass Angehörige des Begrabenen weitere verstorbene Familienmitglieder in der Anlage zur letzten Ruhe betten wollen. Warum aber sollte der Architekt aber auf die Idee kommen, den Eingang mit einem Rätsel zu versehen? Einerseits ist dazu ein komplizierter Mechanismus oder aber dauerhafte Zauberei nötig, andererseits kann auf diese Weise jeder clevere Grabräuber sehr wohl hineingelangen.

Wenn also schon das Geld für Mechanik oder Zauberei ausgegeben werden, wäre es sinnvoll, den Eingang zum Beispiel mit einem Schlüsselwort öffnen zu können oder mit einem besonderen Trick ("Drehe das Rad eine Vierteldrehung nach links, klappe das Ohr der Steinstatue auf und drücke den Knopf dahinter, dann hüpfе auf der Stelle."). Und es wäre töricht, diese Anweisungen oder das Schlüsselwort direkt neben der Tür zu verewigen, selbst wenn sie verschlüsselt sind. Vielmehr muss er dafür sorgen, dass sie als Geheimnis bei denen bewahrt werden, die den Zugang erhalten sollen.

Dafür gibt es vor allem zwei Möglichkeiten. Entweder er wählt eine Fragestellung, die von den Zutrittsberechtigten immer beantwortet werden kann, weil sie zum Beispiel zur Tradition der betreffenden Familie gehört ("Wie hieß die Lieblingskatze der Gründerin unseres Geschlechts?") oder, im Falle einer Ge-

heimtür in einem religiösen Gebäude, zum internen Wissen des Ordens ("Wen besiegte der Heilige Dagobert mit einer einzigen Bewegung seines Zeigefingers?").

Solche Rätsel können die Spieler jedoch in der Regel nicht durch Knochelei herausfinden. Entweder sie haben dieses Wissen irgendwoher (und auch eine *Geschichtswissen*-Probe +12 ist keine befriedigende Alternative), oder sie können die gestellte Aufgabe einfach nicht lösen. (Fragen, die zum aventurischen Allgemeinwissen gehören, sind wiederum ungeeignet, weil auch Grabräuber und ähnliches Gelichter sie lösen können.)

Der Rätselsteller könnte aber auch dafür gesorgt haben, dass die Lösung irgendwo in seinem Haus verborgen ist, beispielsweise in einem uralten Buch in der Hausbibliothek. Denn solange das Haus im Familienbesitz bleibt, hat auch nur die eigene Nachkommenschaft die Möglichkeit, das Rätsel zu lösen. Und damit kein Unbefugter zufällig auf das Rätsel stößt, kann es durchaus versteckt und verschlüsselt sein.

Etwas anders verhält es sich, wenn der Zugang nicht für eine bestimmte Zielgruppe gedacht ist (hier: die Nachkommenschaft), sondern zum Beispiel für 'zukünftige Helden'. Wenn es zum Beispiel um ein Artefakt geht, das nicht 'irgendwer' in die Hände bekommen soll, sondern nur 'ein wahrer Held', kann das Rätsel durchaus allein durch Logik und geschickte Schlussfolgerungen gelöst werden. In diesem Fall ist es also plausibel, den Text direkt neben die Rätseltür in die Wand zu ritzen – oder einem mächtigen Golem in den Mund zu legen, oder was auch immer den Ein- oder Durchgang bewacht.

Wie setze ich ein Rätsel sinnvoll ein? Wie gehe ich mit drohender Frustration der Spieler um? Richtet sich ein Rätsel an die Helden oder an die Spieler? Wie kann ich Handouts sinnvoll einsetzen? Mit all diesen Fragen befasst sich der folgende Abschnitt.

ZUM EINSATZ VON RÄTSELN

Rätsel können eine spannende Abwechslung am Spieltisch darstellen. Dennoch kann ein zu schwieriges oder schlecht platziertes Rätsel schnell zu Frustration führen oder die Spieler aus der Spielwelt reißen. Beim Einsatz eines Rätsels in einem eigenen Dungeon sollte man sich daher immer zuerst mit den





vier Punkten *Plausibilität*, *Sinnhaftigkeit*, *Position* und *Funktion* befassen, um diesen Problemen entgegen zu wirken.

Plausibilität

Der Einsatz eines Rätsels sollte sich immer danach richten, in was für einer Anlage es sich befindet und wer es installiert hat. Ein Worträtsel auf Garethi in Kusliker Zeichen kann sich nur schwerlich in einer uralten Grabpyramide befinden, wenn es nicht nachträglich angebracht wurde. Auch wird sich in einer Anlage aus der Zeit vor dem Zwölfgötteredikt kaum ein Rätsel finden, das sich direkt auf die Zwölfe bezieht. Die Frage nach der Plausibilität bezieht sich also immer auf verschiedene Ebenen. Vor allem heißt es aber, dass der Ersteller des Rätsels die nötigen Kenntnisse sowohl des Inhalts des Rätsels als auch der Fertigungstechnik besitzt. Ein unplausibel eingesetztes Rätsel kann schnell dazu führen, dass sich die Spieler darüber wundern und somit aus dem Spiel gerissen werden.

Sinnhaftigkeit

Anders als bei der Plausibilität geht es bei der Sinnhaftigkeit darum, ob der Einsatz eines Rätsels überhaupt sinnvoll in der von Ihnen gewählten Form ist. Warum sollte der Erbauer einer Anlage überhaupt ein Interesse daran haben, ein Rätsel als Sicherungsanlage zu benutzen? Ein Rätsel kann immer gelöst werden, weshalb es vor allem als Prüfung Sinn macht, um nur jene einzulassen, die würdig sind – was auch immer das im Einzelfall heißen mag. Durch seine Überwindbarkeit ergibt es aber überall dort keinen Sinn, wo Besucher komplett ferngehalten werden sollen. Auch sollte bei Durchgängen in bewohnten Höhlen immer die Frage gestellt werden: Wozu ein Rätsel, das auf das Lösungswort hindeutet, wenn alle Bewohner das Lösungswort eh kennen sollten?

Position und Aufbau

Auch die Position des Rätsels innerhalb des Dungeons sollte wohl überlegt sein. Ein kompliziertes Schieberätsel, dessen Lösung auch bei Kenntnis derselben noch einige Minuten in Anspruch nimmt, wird man kaum in einem häufig benutzten Korridor einer bewohnten Anlage anbringen. Hier sind viel eher einfache Mechaniken mit Lösungsworten angebracht. Auch sollten Sie sich überlegen, wie neben der inneraventurischen Erklärung auch die für das Spiel sinnvollste Position gefunden werden kann. Das Beispiel oben gibt schon einen guten Einblick in die Überlegungen, die dazu notwendig sind.

Ein Rätsel besteht immer aus einem *Hinweis*, einer *Anforderung* und einer *Lösung*.

Hinweis sind die Steintafel mit dem Rätselspruch darauf, die merkwürdigen Zahlen am Türbalken, die Symbole auf dem Fußboden, das Bild an der Wand. Die *Anforderung* ist es, die Lösung zu finden und das Tor zu öffnen, die Kristalle richtig anzuordnen, die richtige Menge Wasser in ein Gewichtsgefäß zu füllen. Die *Lösung* ist das, was man herausbekommen muss, damit die Aufgabe erfüllt wird.

Hinweise sind dabei das Wichtigste am Rätsel – sie sind der Tipp, der Startschuss, der Anfang des Ganzen. Die Wegmarken, an denen sich die Spieler entlang hangeln. Dazu sollte man einiges im Auge behalten:

☞ Hinweise gibt es fast immer – aber eben nur fast. Manch ein Rätsel kommt komplett ohne Hinweis aus und offeriert dem

Betrachter direkt die Aufgabe: Zum Beispiel den Zahnradmechanismus, der richtig gedreht werden muss – ohne Sinnspruch daneben, wie man es denn machen könnte.

☞ Hinweise müssen nicht da sein, wo die Anforderung ist. Diese beiden Rätselbestandteile auseinander zu ziehen kann sehr wichtig sein und den Spaßfaktor erhöhen. Die Rätselfrage für das Lösungswort, die auszurechnende Zahlenkombination, das Bilderrätsel – sie alle können früher als die Aufgabe (die verschlossene Tür, für die man all das benötigt) ins Spiel gebracht werden. Dies entzerrt die Rätseldynamik, denn die Spieler kommen im Abenteuer weiter voran, ohne das Rätsel direkt lösen zu müssen. Auf dem Weg durch den Plot und den Dungeon haben sie immer wieder Zeit, einen Blick auf das Rätsel zu werfen und werden mit der Anforderung erst später konfrontiert. Unter Umständen, wenn sie die Lösung schon längst haben. Zudem kommt dadurch ein weiterer Spannungsaspekt ins Abenteuer: *Wofür* könnte die Lösung dieses Rätsels gut sein?

☞ Hinweise müssen nicht aus einem einzigen Teil bestehen. Findet man in einem Labyrinth oder in verschiedenen Büchern verteilt immer wieder Fragmente, aus denen sich der komplette Hinweis zusammensetzt, erhöht dies die Spannung und die Motivation. Man kann immer wieder ein bisschen tüfteln, es gibt immer wieder Fortschritte zu verzeichnen, Teillösungen können bereits gefunden werden.

Bei Rätselpositionierungen im Plotaufbau des Abenteuers sollten Sie auf folgendes dringend achten: Rätsel sollten keinen *Engpass* im Abenteuer bilden. Ein Rätsel, bei dem Hinweis, Anforderung und Lösung an genau einem Punkt liegen, ohne dessen Überwindung die Gruppe nirgendwo weiterkommt, sind oft Spannungsgräber: Niemand kann garantieren, wie gut Ihre Spieler gerade beim Rätselknacken sind. Kommen sie nicht weiter, führt das zur Frustration. Und zu diesem Zeitpunkt können Sie auch kaum mehr Tipps einstreuen, ohne dass es forciert wirkt. Sind die Hinweise allerdings schon vorher gestreut, können Sie schon abschätzen, ob ihre Gruppe noch Tipps benötigt, die Sie ohne Probleme auf dem Weg zur Anforderung einstreuen können. Ein Rätsel signalisiert zudem für die Spieler fast immer, dass hinter ihm ein großes Geheimnis oder ein Zwischenziel des Abenteuers liegt. Diese Erwartung sollte nur gebrochen werden, wenn dies explizit zu Ihrer Planung gehört.

Funktion

Die Frage nach der Funktion hat ebenfalls eine innerweltliche und eine außerweltliche Ebene. Die innerweltliche Funktion bezieht sich darauf, was der Erbauer der Anlage mit dem Rätsel erreichen wollte. Es kann entweder als Prüfung dienen oder aber um den Zugang auf eine Gruppe mit bestimmten Kenntnissen zu beschränken. Letzteres ergibt vor allem dann Sinn, wenn diese Gruppe nicht so beschränkt ist, dass man ein simples Passwort oder einen Code nutzen könnte.

Komplizierter ist da schon die Frage nach der außerweltlichen Funktion des Rätsels. Hier lassen sich vor allem drei Funktionen identifizieren: *Mittelpunkt*, *Auflockerung* oder *Barriere*.

Als *Mittelpunkt* dient ein Rätsel dann, wenn es im Abenteuer der Helden vor allem um die Lösung desselben geht und der Dungeon nur aus diesem Grund aufgesucht wird. Hierbei kann es durchaus aus mehreren Teilrätseln bestehen, die einen immer weiter zum Kern des Ganzen vorstoßen lassen, um schließlich die Lösung des Rätsels im Zentrum des Dungeons in Händen





PSEUDO-RÄTSEL

Mitunter mag es vorkommen, dass sich in einer Anlage ein vermeintliches Rätsel befindet, dessen Lösung jedoch keinerlei Effekt hat. Solche Pseudo-Rätsel sind von den Erbauern der Anlage ersonnen, um von den wahren Geheimnissen oder Durchgängen abzulenken. Häufig haben diese Rätsel nicht mal eine Lösung, so dass man sich quasi unbeschränkt mit ihnen beschäftigen kann.

Sie sollten dieses Mittel nur sehr selten einsetzen, da die Spieler sonst sehr schnell auch zukünftige Rätsel links liegen lassen könnten. Auch kann es sehr schnell zu Frust führen, wenn man sich lange mit etwas beschäftigt, das dann doch keinerlei Relevanz für das Abenteuer hat.

zu halten. Eine Abwandlung dieser Funktion sind die Labyrinth oder Irrgärten (siehe hierzu auch Seite 76). In seiner Funktion als *Auflockerung* dient ein Rätsel vor allem dazu, die Spieler während eines Abenteuers zu beschäftigen und ihnen eine Herausforderung abseits von Kampf oder ähnlichem zu bieten. Ein solches Rätsel sollte immer klar zeitlich begrenzt und nicht zu kompliziert sein. Als *Barriere* dient ein Rätsel dann, wenn es den Weg der Helden versperrt und erst überwunden werden muss, um die Erkundung des Dungeons fortzusetzen. Diese Funktion kann natürlich mit dem Rätsel als Auflockerung verbunden sein.

RÄTSEL UND LÖSUNGSDRUCK

Mitunter ergibt es Sinn, ein Rätsel mit einer Falle zu verknüpfen, dies hängt immer von der gewünschten Funktion ab. Die Lösung wird dadurch schwieriger, dass mit einer Konsequenz bei falschen Lösungsversuchen zu rechnen ist. Dies wird den Helden spätestens beim ersten Fehlschlag bewusst werden, eventuell ergibt es aber auch Sinn (beispielsweise bei tödlichen Fallen), wenn den Helden dies vorher bekannt ist. Dies kann entweder durch Inschriften, Warnungen vorheriger Besucher oder auch ein Gerippe neben dem Rätsel deutlich gemacht werden. Der so erhöhte Druck ist ein gutes Mittel, in die Lösungsüberlegungen Spannung mit einzubauen und sie nicht nur zu einem gemeinschaftlichen Grübeln werden zu lassen.

Beispielhafte Fallen, die sich mit ihren Rätseln kombinieren lassen, finden Sie im entsprechenden Kapitel auf Seite 65.

Eine weitere Möglichkeit, solch eine Spannung herbeizuführen, ist eine andere Art von Zeitdruck aufzubauen. Heraneilende Wächter, einstürzende Gänge, steigender Spiegel des einbrechenden Wassers in das Höhlensystem – all dies kann auf die Lösung eines Rätsels deutlich mehr fokussieren, als eine simple Steintafel in einem leeren Gang bei einer normalen Höhlenerkundung. Außerdem beschäftigen solche Nebeneignisse die Spieler (und Charaktere), die mit Rätseln wenig am Hut haben. Während sich also Magier und Entdecker den merkwürdigen Zahlen am Türbalken widmen, können Barbarenkrieger und Söldner für die notwendige Rückendeckung sorgen.

FRUSTRATION UND MOTIVATION

Schon oben unter dem Abschnitt Position und Aufbau wurde einiges zu Frustration und Motivation gesagt. Achten Sie darauf, dass Sie während des Rätselprozesses genügend Abenteuer

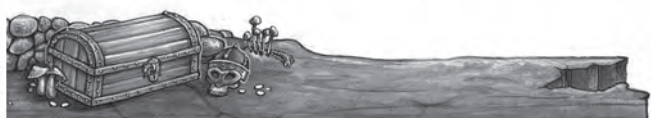
erzeit und –möglichkeiten haben, den Helden unter die Arme zu greifen, selbst wenn diese überhaupt nicht weiterkommen. Entzerren Sie daher lieber komplexe Rätsel, wie oben beschrieben. Bereiten Sie Hinweise auf das Rätsel gut vor und testen Sie selbstgemachte Rätsel an unschuldigen Familienmitgliedern oder im ahnungslosen Freundeskreis. Oder sorgen Sie dafür, dass beim Auftauchen des Rätsels noch andere Handlungsmöglichkeiten bestehen, so dass die Gruppe bei aufkommender Frustration einfach erstmal einen anderen Gang nehmen kann – oder etwas anderes in Angriff nimmt. Nur um dann mit freierem Kopf, neuen Hinweisen und an übermütigen Monstern ausgelebter Frustration wieder zurückzukehren.

TYPEN VON RÄTSELN

Es lassen sich einige Typen von Rätseln identifizieren, denen sich die meisten Rätsel zuordnen lassen. Mitunter ist dabei keine trennscharfe Abgrenzung möglich, aber grundsätzlich mag es hilfreich sein, sich diese Typen vor Augen zu führen, um so weitere Inspirationen zu erhalten. Kombinationen solcher Rätseltypen machen eine Aufgabe weitaus komplexer und verlängern unter Umständen den Lösungsweg – wichtig und spannend bei der Entzerrung von Rätseln im Plot.

Zu den einzelnen Kategorien sind hier auch immer ein Beispiel aufgeführt und Möglichkeiten, wo man solche Rätsel herbekommen. Denn meistens gilt: Woher nehmen, wenn nicht stehlen?

Worträtsel und **Rätselfragen** gehören zu den einfachsten Rätseln, die bei allen kulturell hoch stehenden und selbst manchen primitiven Kulturen verbreitet sind. Hier muss eine Frage beantwortet oder auf andere Weise aus Worten heraus eine Lösung gefunden werden (beispielsweise durch Reime, Buchstabensetzungen oder ähnliches).





Beispiele dafür finden sich in der gesamten Weltliteratur. Rätselgedichte und -sprüche finden sich schon nach kurzer Suche in Büchern oder im Internet. Wie brauchbar diese sind, ist eine andere Frage – viele davon lassen sich allerdings auch in einer Fantasy-Welt anwenden.

“Sprich Freund und tritt ein” sollte zum Beispiel jedem bekannt sein. Variationen solcher Worträtsel sind schnell erdacht: Welche zwei Worte sind wohl gesucht, wenn an der Wand des magischen Labyrinths steht: “Schreibe die Lösung in den Sand?” Auch **Bilderrätsel** sind sehr weit verbreitet, sie kommen in den verschiedensten Formen vor. Hier muss man aus einem Bild heraus eine bestimmte Lösung extrapolieren. Dabei mag es sich um komplizierte tulamidische Ornamentik oder auch Höhlenmalereien der Trollzacker handeln. Eine besondere Form sind Silbenrätsel, bei denen unterschiedliche Bilder die Bestandteile eines Lösungswortes ergeben. Bei diesen sollten Sie jedoch vorsichtig sein, da sie schnell unaventurisch wirken können.

So könnte in einem zentralen Saal ein großes Bild an der Wand hängen, in dem ein Symbol im Zusammenhang mit einer positiven Figur steht – etwa der Stammvater des hier begrabenen Geschlechts mit einem Falken auf der Hand. Später sind Abzweigungen im Höhlenlabyrinth mit Tieren gekennzeichnet, und nur wer den Falken folgt, kommt ans Ziel.

Bilderrätsel lassen sich meist einfacher und schneller selbst ersinnen als Wort- oder Zahlenrätsel. Problematisch wird es dann beim Handout. Vorlagen, die aventurientypisch sind, finden sich nicht leicht.

Zu den am Spieltisch spannenderen Rätseln gehören **mechanische Rätsel** oder *Verschieberätsel*. Hier muss (meist anhand eines Handouts) eine Mechanik bedient werden, die in eine richtige Position gebracht werden muss. Auch ein Zauberwürfel würde in diese Kategorie fallen. Verschieberätsel finden sich als Handout gerne auf Holzmärkten oder in Spielzeugläden. Man kann sie aber auch selbst mittels Papier basteln (ein Beispiel dazu ist im Abenteuer **Donner und Sturm** zu finden).

Es kann aber auch abstrakter sein: Ein paar unterirdische Flussläufe umzulenken, um ein bestimmtes Muster zu erhalten, mag gleichzeitig mechanisches Rätsel und Bilderrätsel sein.

Die letzte Kategorie umfasst **Logikrätsel**, unter die wir auch *Zahlenrätsel* fassen wollen. Hierbei kann es sich um klassische Textaufgaben handeln (womit Überschneidungen zu den Worträtseln gegeben wären), aber auch um kompliziertere Ansätze wie beispielsweise Sudokus. Buchstaben in Zahlen umformatiert oder andersherum ist ebenfalls sehr beliebt. Zu den Logikrätseln zählen so bekannte Denkaufgaben wie die beiden Drei- und Fünf-Liter Gefäße, mit denen man genau vier Liter Wasser abmessen muss. Solche Logikrätsel findet man ebenfalls sowohl im Internet als auch in Büchern zu Denksportaufgaben oder Zahlenrätseln zuhauf – als Anregung und zur direkten Adaption.

EINE HERAUSFORDERUNG: FÜR HELDEN ODER SPIELER?

Genau wie ein Kampf oder eine Talentprobe ist auch ein Rätsel immer eine Herausforderung auf dem Weg zum Ziel des Abenteuers. Doch während die erstgenannten Beispiele noch recht klar als Herausforderungen zu klassifizieren sind, die von den Helden (per Würfelwurf durch ihre Spieler) gelöst werden, ist dies bei Rätseln schwieriger. Sie richten sich zwar an die Helden, werden aber meistens von den Spielern gelöst. Denn nicht selten

KLAVEN ODER BASTELN?

Bei Rätseln muss man vorsichtig sein: Geklaute Rätsel sind meistens ein alter Hut. Viele Spieler haben Rätsel, die man wieder verwendet, vielleicht schon einmal gelöst und finden sie daher viel zu einfach. Dabei gibt es in Filmen, Büchern oder im Internet hunderte Möglichkeiten, ein Rätsel zu finden.

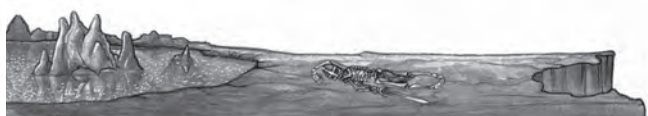
Selbstgebaute Rätsel dagegen sind oft sehr schwierig – zumal, wenn sie nicht getestet sind. Meist macht den Charme eines Rätsels eine ganz neue Idee aus, was natürlich schwierig ist, denn man erfindet ja auch das Rad nicht eben mal neu. Oder aber man behilft sich mit einer Kombination verschiedener (vielleicht sogar bekannter) Rätsel, die sich dadurch zu einer neuen Herausforderung entwickeln.

kommt es vor, dass der Spieler eines Magiers mit Klugheit 16 ein Rätsel nicht lösen kann, während sich der Spieler des tumben Barbaren auf die Zunge beißen muss, um die Lösung nicht sofort hinaus zu posaunen.

Wie kann man diesem Dilemma begegnen? Am besten eignet man sich mit seiner Spielrunde frühzeitig, ob man Rätsel als Herausforderungen für die Helden betrachtet (und sie daher hauptsächlich durch Proben löst) oder ob sie sich an die Spieler richten (in welchem Fall das Rätsel am Spieltisch gelöst wird). Im ersten Fall benötigt man praktisch keine ausformulierten Rätsel mehr, da sie auch nicht aktiv gelöst werden. Die reine Ansage eines Rätsels würde reichen. Natürlich mag dies für die meisten Gruppen weniger befriedigend sein. Daher ist der zweite Fall bei den meisten Spielgruppen die Norm. Hier muss nun ebenfalls ein Konsens gefunden werden, wie mit dem Rätsel umzugehen ist.

Man kann entweder das Rätsel unter Einbeziehung aller Informationen und des Wissens aller Gruppenmitglieder lösen, in welchem Fall man am besten davon ausgehen sollte, dass nicht jeder Spieler nur für seinen Helden spricht. Es wird quasi ein Ergebnis erarbeitet, bei dem nicht genau geklärt wird, wie die Heldengruppe es genau entwickelt hat. Auf diese Weise muss sich auch der Barbarenspieler nicht komplett zurücknehmen und darf miträtseln – für den Spieler meist die deutlich befriedigendere Lösung. Alternativ kann man aber auch festlegen, dass jeder Spieler im Rahmen seines Charakters an der Auflösung teilnehmen darf. Manche Spieler müssen sich also zurücknehmen – während andere vom Spielleiter durchaus Hilfestellung erfahren sollten, um das überlegene Wissen ihres Helden darzustellen. Dieser rollenspielerisch nähere Ansatz hat in vielen Gruppen durchaus seine Berechtigung – letztlich sollte man bei einem Rätsel aber immer schauen, dass es bei allen *Spielern* Spielspaß generiert. Ist die Gruppe sich also einig, darf man auch mal wegschauen, wenn der Barbar beim Zahlenrätsel kräftig mitmisch. Und will man das auch noch rollenspielerisch verpacken, dann rätselt der Spieler mit und gönnt dann seinem Charakter einen Glückstreffer.

Letztlich gibt es keinen Königsweg, die Lösung der Frage hängt vor allem vom Spielstil der Gruppe ab. In jedem Fall sollte man den gewählten Weg konsequent durchziehen, um Irritationen im Spielverlauf zu vermeiden.





PUTZUNG VON HANDOUTS

Ein wichtiges Element bei der Umsetzung von Rätseln am Spieltisch sind Handouts. Diese können sehr hilfreich dabei sein, den Spielern ein Gefühl für das Rätsel zu geben, das ihre Helden ja direkt vor sich haben. Mag das bei einfachen Rätselfragen oder Worträtseln noch vernachlässigbar sein, ist es bei Verschiebe-, Logik- oder Bilderrätseln unerlässlich, den Spielern das ganze in die Hand zu gehen. Einerseits erhöht dies die Lösungsbereitschaft – hat man etwas vor sich auf dem Zettel, kann man sich vieles einfach besser vorstellen. Zumal fokussiert es die Spieler auf das Rätsel, wenn sie sich gemeinsam über den ausgeteilten Zettel beugen und ihre Überlegungen anstellen. Vor allem sind Handouts wichtig, wenn man die Rätsel nicht als Engpass einsetzt (siehe oben), um den Spielern, die unterbewusst an einer Lösung arbeiten, das Rätsel immer wieder vor Augen zu führen.

Besonders gut geeignet sind als Handout Knobelrätsel, die sogar schon fertig gebastelt wurden. Verschieberätsel oder Gordische Knoten findet man für wenig Geld in den meisten Spielereäden, genau wie Trickschlösser und ähnliches. Man muss nur aufpassen: Ein Steinrelief als quietschbuntes Plastikpuzzle zu verkaufen, könnte selbst den erprobtesten Rollenspieler aus der Spielwelt reißen.

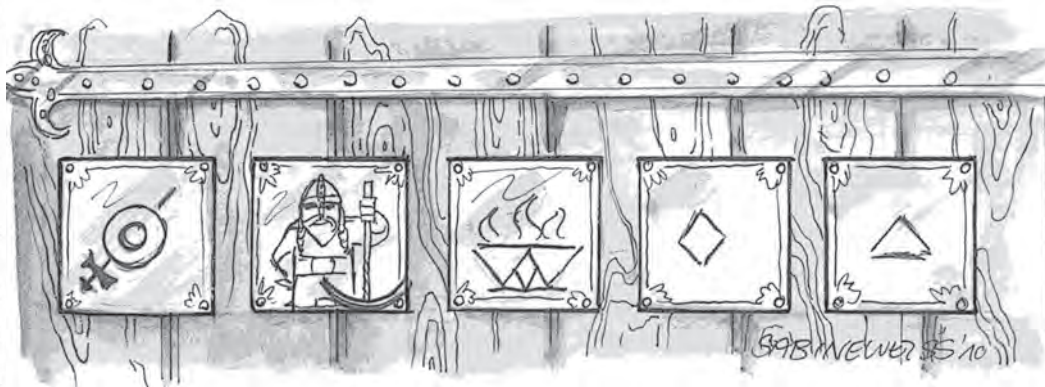
Geben Sie sich daher durchaus ein wenig Mühe bei der Vorbereitung der entsprechenden Handouts, Ihre Spieler werden es Ihnen danken.

BEISPIELRÄTSEL

Wir halten uns zurück mit Beispielerätseln, denn Rätsel sind immer nur einmal verwendbar und haben nur dann einen hohen Nutzfaktor, wenn man sie am besten genau auf den Bedarf im Abenteuer zuschneidert. Hier also nur ein paar Beispiele, wie ein Rätsel aussehen kann und wie man Rätsel abwandeln kann, damit sie ein Dungeonrätsel werden.

DER WEG DES SCHWERTES

An einem Tor befinden sich fünf Metallplatten, auf denen Bilder eines bestimmten Vorganges eingraviert sind (siehe Illustration). Auf der Rückseite weisen die Platten Kristallbolzen auf, mit denen man sie in acht Löcher in der Wand stecken kann. Die Platten ergeben, in der richtigen Reihenfolge in die Löcher gesteckt,



Rätsel: Der Weg des Schwertes



Rätsel: Rätselhaftes Ornament

einen magischen Schlüssel – die Kristallbolzen sind mit einer Art FORAMEN belegt, der sich aber nur auslöst, wenn alle Platten an der richtigen Stelle platziert sind.

Die Platten zeigen von links nach rechts: Rondrasymbol, Zwerg mit Spitzhacke, Ingerimmsymbol, Feuersymbol, Erzsymbol. Die richtige Reihenfolge ist: Erz, Zwerg, Feuer, Ingerimm, Rondra. Der Weg des Schwertes geht vom Erz, das der Zwerg findet, über das Schmiedefeuer und den Schmiedevorgang bis zum Schwert. Hier könnte ein ANALYS unter Umständen durch die Zuordnung von magischen Fäden helfen, die Reihenfolge zu finden.

VIER MAGISCHE TÜREN

Es gibt vier Türen, von links nach rechts Nr. 1 bis 4. Es gilt: Nur eine Tür spricht die Wahrheit. Nur eine Tür ist die richtige Tür. Die erste Tür sagt: Die Tür rechts von mir ist die richtige Tür. Die zweite Tür sagt: Weder ich noch die Türen links und rechts von mir sind die richtigen Türen.

Die dritte Tür sagt: Eine von diesen beiden Türen ist die richtige: 2 oder 4.

Die vierte Tür sagt: Die Tür links von mir ist die richtige Tür.

Tür Nr. 3 ist die richtige Tür.

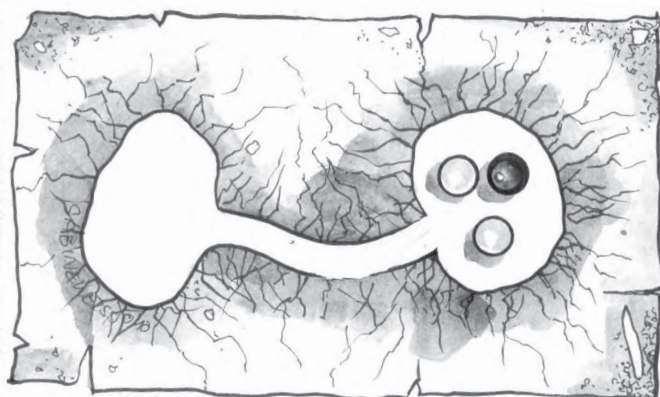
RÄTSELHAFTE ORNAMENTE

Ein Suchrätsel zum Finden der richtigen Tür: Beachten Sie die drei Türen auf der Illustration. Dazu den Spruch:

»Die richtige Tür zeigt drei schöne Gesichter, die im Winter sterben, eine weiche, sanfte Unschuld, belauert von Zähnen im grauen Pelz, darüber fünf von denen, die den Himmel bewohnen, darunter sieben kalte und stumme Gesellen, und, verirrt, mittendrin zwei Schiffe ohne Wasser, ohne Durst.«

Gesucht wäre damit die Tür, die drei Blumen zeigt, dazu ein Lamm, das von einem Wolf belauert wird,





Rätsel: Kugelroller

darüber fünf Vögel, darunter sieben Fische und mittendrin zwei Kamele: Also die linke der drei Türen. Die Hinweise des Spruchs kann man besonders gut entzerren und streuen.

KUGELROLLER

In einem Raum finden die Helden drei große Kristallkugeln, zwei weiße und eine schwarze. Um einen weiteren Weg in das Labyrinth des Magiers, in dem sie sich gerade befinden, zu öffnen, gilt es, alle drei Kugeln durch einen engen Gang in einen anderen Raum zu rollen.

Allerdings passt immer nur eine Kugel in diesen Gang hinein. Und wenn in einem der Räume eine schwarze und eine weiße Kugel längere Zeit zu zweit liegen, dann explodieren sie – so warnt ein Schild am Eingang. Was also tun?

Man rollt die schwarze Kugel zuerst in den anderen Raum hinein. Dann rollt man eine weiße hinterher, und nimmt auf dem Rückweg die schwarze Kugel wieder mit. Im ersten Raum wieder angekommen, kann man nun die letzte weiße Kugel hinüberrollen und danach die schwarze. Man muss nur darauf kommen, die schwarze einmal wieder zurückzurollen.



Rätsel: Zwergenlogik

ZWERGENLOGIK

In die Steintafel müssen Kristalle eingesetzt werden, 81 Stück an der Zahl und alle an der richtigen Position. Dabei gibt es neun verschiedene Kristalle, die jeweils neunmal existieren. Einige Kristalle sind schon vorgegeben. Aber Vorsicht: In jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem Dreimaldrei-Feld darf jede der neun verschiedenen Kristallformen nur genau einmal vorkommen.

Das Rätsel ist ein simples mathematisches Rätsel. Wandelt man die neun unterschiedlichen Kristallformen in Zahlen um, ergeben sich die Zahlen eins bis neun. Der Rest funktioniert wie ein normales Sudoku. Es ist besonders schön unter Zeitdruck zu lösen.

NATÜRLICHE GEFAHREN

Gefahren sind das Salz des Abenteuerlebens. Was wäre eine Grabanlage, bei der man sich nicht behutsam durch die Gänge vortasten müsste? Eine Höhle, in der nichts in der Dunkelheit auf die Helden lauern würde?

Einige der Gefahren und Spannungselemente wie Dunkelheit und Fallen sind in den oberen Abschnitten schon genauer unter das Brennglas genommen worden. Doch das ist bei weitem nicht alles, was man zur Spielerbespaßung in seine unterirdische Anlage hinein bauen kann: Machen Monster, böse Gegenspieler oder längst verstorbene Artefaktmagier den Helden das Leben nicht schwer, kann die Natur in diese Bresche springen.

Natürliche Gefahren sind dabei nicht zu unterschätzen. Sie sind in der Spielwelt ungezielt und ungeplant und daher weit schlechter berechenbar als die todbringende Maschinerie eines irren Mechanikus'.

SPIELRELEVANZ

Die Unberechenbarkeit von natürlichen Gefahren erhöht bei vielen Spielern die Spannung und fesselt sie damit noch mehr

ans Spielgeschehen. Die Aussicht, Spielball der Elemente zu werden, sollte alleine schon für nervöses Kribbeln sorgen. Hier kann man nicht mit dem Schwert eben mal für Ruhe sorgen oder einen Hebel umlegen, damit die Gefahr ausgeschaltet ist. Vor allem deswegen sollten Sie vorsichtig mit der Platzierung solcher Elemente umgehen: Kleinere Naturereignisse mögen zwar wirkungsvoll sein, können aber in plötzlicher Anhäufung im Höhlensystem deplatziert erscheinen. Größere Katastrophen unter der Erde bringen dagegen schnell die Situation außer Kontrolle – etwas, was bei den Helden eintreten darf, aber natürlich nicht in Ihrem Spiel.

Wie bei allen hier aufgeführten Elementen sollten Sie immer überdenken, wie, wo und ob sich eine natürliche Gefahr in Ihrem Dungeon gut einsetzen lässt. Zu folgenden Zwecken kann es dienlich sein:

Fallenersatz: In manchen unterirdischen Höhlen oder in Minen ergeben Fallen keinen Sinn. Trotzdem mag man vielleicht nicht auf den Einsatz plötzlicher schädigender Ereignisse verzichten, um die Gefahr unter der Erde präsenter wirken zu lassen. Als Fallenersatz bieten sich dafür Wassereinbrüche,





plötzliche Felsabgänge unter den Füßen der Helden an tiefen Schächten oder Steinschlag von oben an. Dies kann natürlich auch eine zusätzliche Bedrohung sein – oder sogar ein Grund, warum eine echte Falle nicht richtig auslöst.

☛ **Spannungselement:** Wissen die Helden, dass sie sich in einem instabilen Bergwerk oder in einer Höhle eines noch aktiven Vulkans befinden, dann sind die daraus resultierenden Gefahren ein Spannungselement, auf das Sie nicht verzichten sollten – Ihre Spieler werden sogar erwarten, dass etwas in dieser Richtung passiert. Einstürzende Gangabschnitte oder plötzlicher Lavaaustritt aus der Wand unterstreichen die Warnungen der Dorfbewohner, die die Helden in diese Katakomben hineingeschickt haben.

☛ **Plotelement:** Das Erdbeben als Zorn Ingerimms über einen vermeintlichen Frevel oder die Giftpilz-Plantagen in der Kanalisation sind nicht nur akute Gefahr, sondern vielleicht sogar das eigentliche Plotelement – die Aufgabe, mit der sich Ihre Helden auf diesem Abenteuerabschnitt beschäftigen müssen.

Natürliche Gefahren zielen dabei in den wenigsten Fällen genau auf die Helden. Meistens treten sie einfach ein und die Gruppe ist gerade in der Nähe. In Ihrem Plot oder in der Planung Ihres Dungeons sollte es natürlich einen Plan für diese Ereignisse geben: Wann und warum dem Magier gerade ein Stein auf den Kopf fällt, ist vielleicht noch nicht so wichtig ... wann aber bestimmte Teile der Anlage in Brand geraten, ist durchaus dramaturgisch relevant.

☛ **Zufallselemente** dürfen in jedem Komplex hin und wieder mal vorkommen. Allerdings sollte man nicht alle naselang die Gruppe willkürlich mit herabregnenden Steinen beglücken. So etwas kann besser eingesetzt werden, um eine größere, drohende Gefahr anzukündigen – wie den Einsturz der Stollen oder das heranziehende Erdbeben.

☛ Eine **vor angekündigte Katastrophe** hat ihren eigenen Reiz und kommt bei ihrem anschließenden Auftritt nicht als *Deus ex machina* daher. Die Helden gehen mit einer gewissen Erwartungshaltung in den Untergrund, wenn sie wissen, dass etwas Furchtbares passieren könnte oder zu verhindern ist. Kündigt sich ein Vulkanausbruch an und die Gruppe muss trotzdem in die Höhlen, um jemanden rechtzeitig zu befreien, hat man einen spannungsgeladenen Dungeon, und die Lavaströme erfüllen die Sorge der Helden. Gibt Ingerimm den Zwergen noch einen Tag, damit sie etwas wieder gerade rücken, wird das Erdbeben als Götterrache im Showdown des Abenteuers zum Höhepunkt. Kleinere Vorboten eines Größeren, wie herabfallende Steine oder ein plötzlicher heißer Gasstrom aus einem Riss im Boden, können dabei die Atmosphäre verdichten.

☛ Letztlich können auch die Helden selbst das **Ereignis auslösen** und für die Spieler damit plausibel machen. Holt ein Krieger bei einem Kampf versehentlich den Stützpfeiler im Stollen um, ist es kein Wunder, wenn der Gang zusammenbricht. Das Pestpilzfeld ist total ungefährlich, bis einer der Helden seinen Geschicklichkeitswurf verpatzt und Kaskaden von Giftgasfontänen aus den Gewächsen stieben. Und hätte der Zwerg nicht die Mauer in der Tropfsteinhöhle neugierig mit der Spitzhacke bearbeitet, würde das dahinter gestaute Wasser nicht alles überfluten.

Überlegen Sie also, wann und wie das Ereignis in Ihrem Spiel Platz findet und wodurch es ausgelöst wird.

ARTEN UND MÖGLICHKEITEN

Vielfältiges bietet die Natur, um das Heldenleben vorzeitig zu beenden ... oder es zumindest schwer zu machen. Ob für mehr Atmosphäre, als Zwischenbeschäftigung oder Hauptattraktion – hier ein paar der gängigsten natürlichen Ereignisse.

EINSTÜRZE UND STEINSCHLAG

Einstürze gibt es in den meisten Erdhöhlen oder Minen. Ausgelöst werden können sie durch Erdbewegungen, laute Geräusche, explodierende Feuerbälle oder auch nur durch Satinavs Hörner, die nach und nach das Gestein der Decke gelockert haben.

Steine, die von der Decke fallen, sind eines der klassischsten Elemente. Dabei gibt es sie in jeder Größe und Zahl: Mal kommt dem laut fluchenden Zwerg nur ein bisschen Geröll als Warnung von oben entgegen. Dann wieder trifft ein faustgroßer Stein den unvorsichtigen Magier, wenn dieser einen engen Durchschlupf untersucht. Spätestens wenn die ganze Decke herunterprasselt und große Felsen herabregnen, ist die Gruppe damit beschäftigt, sich in Sicherheit zu bringen.

Steinschläge können als sekundärer Effekt größerer Katastrophen daher kommen, aber auch als Fallenersatz eingesetzt werden und erfüllen Warnungen vor einsturzgefährdeten Komplexen.

GRUBENGAS

Alle Bergbau betreibende Völker haben Angst vor dem unsichtbaren Tod, der nicht nur die Sinne benebelt und einen langsam vergiftet, sondern dank ‚schlagender Wetter‘ auch für heftige Explosionen sorgen kann. Viele Minenarbeiter sind auf diese Gefahr vorbereitet (siehe Seite 30), herumstreunende Helden allerdings selten.

Klassisches Grubengas (größtenteils Methan) kommt fast ausschließlich im Kohlebergbau vor oder dort, wo zumindest kleine Kohlelager existieren. Andere Arten von Gas – ob nun explo-

SCHADEN DURCH TRÜMMER

Der Schaden durch herabfallende Trümmer hängt sowohl von Gewicht als auch von der Fallhöhe ab, wobei detaillierte Regeln hier den Rahmen sprengen würden. Als Richtlinie gilt daher: Herabfallende Trümmer verursachen pro Stein Gewicht einen Schaden von 1W6-1 TP. Besonders große Fallhöhe kann den Schaden pro Stein um 1 bis 2 TP erhöhen. Rüstung schützt, als Trefferzone gelten prinzipiell der Kopf oder die Arme.

Herabstürzenden Trümmern kann man durch eine *Ausweichen*-Probe (erschwert nach Meistermaßgabe um +2 bis +4, erleichtert um 2 für *Höhlenkundig*) oder eine *Schildparade* entgehen. Ein Schildträger kann mit einer einfachen Schildparade rechtzeitig den Schild hochreiben, jedoch ist eine KK-Probe fällig, die pro 10 angeordneten TP der Trümmer um 1 erschwert ist, damit der Arm nicht von der Wucht der Trümmer zur Seite gerissen wird. Richten die Trümmer mehr als 15 TP an, ist zudem ein Bruchtest fällig.

Gelingt die Schildparade, sind die TP der herabstürzenden Trümmer lediglich TP(A), die Sonderfertigkeit *Eisenarm* reduziert den Schaden in diesem Fall zusätzlich um die Hälfte.





GRUBENGAS (5/A)

Dieses *mineralische* Atemgift kann in Bergbaustollen und ähnlichen unterirdischen Gängen vorkommen und tritt vor allem dort natürlich auf, wo Kohle entstanden ist. Grubengas ist sehr leicht entzündlich.

Wirkung: Schwindel (KL, IN je -2), Schwäche (AT, PA, GE, KK -2), Atemschwierigkeiten (Ausdauer halbiert), je nach Konzentration zwischen 1W+1 TP(A) pro Stunde und 1W+1 TP(A) pro Spielrunde, 2 Punkte Erschöpfung / -1 auf oben genannte Eigenschaften, Schaden halbiert

Beginn: 20 KR

Dauer: bis zur Rückkehr an die frische Luft

dierend oder vergiftend – können auch durch schlecht belüftete Öfen oder Schmieden (Kohlenmonoxid), magische Phänomene (ätzende Gase) oder besondere Höhlenflora (Sporenwolken) entstehen. Meistens zieht das Gas langsam in die Stollen ein und flutet sie mit der Zeit. Der Dramatik kann es aber dienen, wenn die Helden sich durch einen verschütteten Durchgang graben und dann plötzlich verräterisches Zischen zeigt, was hinter der Wand aus Steinen auf sie gelauert hat.

ERDBEBEN UND VULKANE

Kleinere Erdstöße sind meistens nur Grund für mögliche Steinschläge oder Einstürze. Größere Katastrophen können allerdings nicht nur die Flucht aus einem Gangsystem nötig machen,

sondern verwandeln zudem den sicheren Felsuntergrund in unsicheres Terrain: Schwankender Boden führt zu Erschwerissen von AT+2 / PA+4. *Standfest* vermindert die Mali um 1, *Balance* um 2, *Herausragende Balance* um 3 Punkte. Von Zeit zu Zeit sind GE-Proben fällig (erschwert um die BE, erleichtert um besagte Sonderfertigkeit / Vorteile), um nicht zu stürzen.

Vulkanausbrüche bringen nicht nur Erdstöße und damit Steinschläge mit sich, sondern machen zudem mit heißen Gasen und Lava auf sich aufmerksam. Druckexplosionen, die durch die unterirdischen Höhlen fegen (von einfachem Haare-durcheinander-pusten bis hin zu Feuerwalzen, die wie ein IGNISPHAERO wirken), geschmolzenes Gestein, das den Rückweg abschneidet, heiße Gase und kochendes Wasser, das grollend aus Erdritzen spritzt – Vulkanausbrüche sind ein echtes Großereignis, das die Helden in stetiger Beschäftigung halten kann. Nutzen Sie die Regeln zu Verbrennungen (WdS 146), wenn Sie Ihre Gruppe auf der Flucht über spritzende Lavaflüsse scheuchen. Denken Sie vorher beim Aufbau Ihres Dungeons darüber nach, wie die Erkundungen verlaufen und wo der Ausbruch stattfinden wird. Überall gleichzeitig oder nur an einer Stelle? Müssen die Helden durch das Inferno oder vor ihm hergetrieben fliehen? Lava ist flüssig und fließt immer nach unten – vielleicht haben sich einige Ihrer Spieler ja gemerkt, in welche Richtung die Gänge angelegt sind.

WASSEREINBRUCH

Nicht so schlimm wie ein Lavastrom, aber immer noch der Albtraum jedes Minenarbeiters ist ein plötzlicher Wassereinbruch in das Gangsystem. Durch einen Einsturz, Unachtsamkeit der Be-





wohner, neugierige Helden oder sogar eine primitive Falle können Wassermassen die Höhle in ein nasses Grab verwandeln. Wird eine Höhle nach und nach überschwemmt, können die Helden nicht nur vor, sondern auch direkt durch das Wasser fliehen. Für Sie bedeutet das, dass Sie Wasserfluten deutlich spendabler austeilen können als zum Beispiel Lava. Die Gefahr macht ein mehr oder weniger langsam steigender Wasserpegel im Dungeon aus – nicht die bloße Berührung mit dem Element.

Ab einem gewissen Wasserstand werden *Schwimmen*-Proben fällig (WdS 139), erschwert dadurch, dass die wenigsten Gruppenmitglieder Zeit haben werden, ihre Ausrüstung komplett auszusziehen – und vielleicht sogar noch mit Schätzen oder geschwächten und geretteten Sklaven beladen sind. Im direkten Bereich des Wassereinbruchs kommt noch eine starke Strömung hinzu, die Proben erschwert. Darüber hinaus könnte das Wasser noch kalt sein, so dass Sie die Kälteeregeln in Betracht ziehen sollten.

Auch kann Wasser als indirekte Gefahr genutzt werden: Vielleicht ist es ein großes Gangsystem und das Nass, das aus der Wand spritzt, fließt einfach nach hinten ab. Erst später können die Helden dann erkennen, dass die Fluten den tiefer gelegenen Rückweg versperren, da ein Durchgang komplett überschwemmt wurde.

GIFT UND PEST

Krankheiten sind in einer Höhle genauso zu finden wie in der freien Natur. Mitunter ist die Ursache aber lokaler beheimatet: Krankheitserreger sammeln sich im engen Raum, in dem der frisch Verstorbene liegt, und warten nur darauf, die Helden zu überfallen. Meistens sind die Auswirkungen allerdings erst zu spüren, wenn man wieder am Tageslicht ist – außer man ist auf einer längeren Reise. Auch verseuchtes Wasser kann es unter der Erde geben.

Gifte unter Tage entstammen entweder der Flora und Fauna oder sind mineralischer Natur. Die Giftliste (WdS 148) mag Ihnen Anhaltspunkte geben, wie solche Gifte wirken könnten. Andere, unbekannte Giftarten können merkwürdigen Pilzen, Tierkadavern oder ungewöhnlichen Algen in einem Höhlensee entstammen.

Mineralische Gifte können im Wasser gelöste Schwermetalle aus dem Bergbau, Schwefelschwaden oder feiner mineralischer Staub sein. Letzterer löst vielleicht nur Hustenanfälle aus, die das Anschleichen an die Wühlschratsippe erschweren. Ätzende oder toxische Gase dagegen verlangen direkte Schutzmaßnahmen und können zu nachhaltigen Vergiftungen führen.

EINGESCHLOSSEN

Verschüttet in der Tiefe, umgeben von Finsternis: das ist eine der größten Ängste unter Tage. Durch Einstürze, Fallen oder Wassereinbrüche von der Außenwelt abgeschnitten, hilft es oft nur, sich so schnell wie möglich wieder an die Oberfläche zu graben. Ist man dabei direkt von Felsen eingeklemmt, wird es allein ein Abenteuer, alle Gruppenmitglieder wieder zu finden und zu befreien. Eingesperrt in einen engen Raum werden zudem Raumangst-Proben fällig.

Bei einem großen Höhlensystem mag die Suche nach einem anderen Ausgang die Gruppe als einziges beschäftigen. In deutlich begrenzten Räumen wird zudem aber die atembare Luft irgendwann knapp – und die Suche nach einer Rettung zu einer echten Zeitfrage.

GESCHLOSSENE RÄUME OHNE LUFTZUFUHR

Die größte Gefahr in geschlossenen Räumen ohne Luftzufuhr ist weniger der Luftmangel als vielmehr die verbrauchte Atemluft, die eine eingeschlossene Person ausatmet. Wie schnell eine Person in einem geschlossenen Raum erstickt, hängt von vielen Faktoren ab. Als Richtwert können Sie annehmen, dass ein einzelner Mensch in einem 3 x 3 x 3 Schritt großen, versiegelten Raum etwa 20 bis 24 Stunden überlebt, wenn er sich möglichst ruhig verhält. Ist er während dieser Zeit aktiv, halbiert sich diese Dauer auf 10 bis 12 Stunden, strengt er sich ausgesprochen stark an (indem er z.B. versucht, eine Wand zu durchbrechen, oder weil er in einen Kampf verwickelt wird), wird sie auf 5 bis 6 Stunden geviertelt. Mehrere Personen verkürzen diese Zeitspanne natürlich entsprechend ihrer Anzahl. Offenes Feuer, einsickerndes Gas und ähnliche Faktoren können diese Zeit ebenfalls verringern, die genauen Auswirkungen überlassen wir an dieser Stelle jedoch vertrauensvoll Ihnen als Spielleiter.

FEUER

Feuer unter Tage ist wesentlich gefährlicher, als es an der freien Luft wäre. Zwar brennt in den meisten Höhlen nicht sonderlich viel – wenn aber die Flammen hochschlagen, ist höchste Eile geboten. Geraten vertrocknete Pilzwälder, ölige Seen oder mit Holz abgestützte Gruben in Brand, sind Verbrennungen (WdS 146) nur eines der drohenden Übel:

☞ Das Feuer kann den Rückweg abschneiden und so zu einer lebensbedrohlichen Falle werden.

☞ Die Flammen nähren sich von der Atemluft – selbst wenn man dem beißenden Qualm und dem Brandherd entgeht, kann man in einer abgeschlossenen Höhle schnell erstickten.

☞ Durch die Hitze können tragende Konstruktionen des Baus in Mitleidenschaft geraten und es kann zu Einstürzen kommen. Feuer bewegt sich in Schächten mit starkem Luftzug sehr schnell und schlägt besonders bei senkrecht führenden Schächten durch den Kamineffekt in die Höhe.

Besonders schlimm sind Brände von Kohleflözen, denn sie sind kaum löschar. Mitunter können Berge Jahre, wenn nicht Jahrhunderte in ihrem Inneren brennen. In dieser Zeit entsteht in den Tiefen der aufgegebenen Stollen nicht nur eine alles vernichtende Hitze, sondern auch giftiges Gas, das langsam in höhere Bereiche des unterirdischen Systems gelangt oder gar an der Oberfläche austritt.

MAGISCHE BEDROHUNGEN

In Aventurien lauern im Untergrund nicht nur die normalen Naturgewalten. Besonders in uralten Anlagen lauern auf die Abenteurer noch ganz andere Gefahren, die wir hier unter ‚natürlich‘ auflisten, weil sie ungeplant sind und nicht direkt auf den Eindringling zielen. Beispiele:

☞ Kammern aus **Koschbasalt** können für Magier und andere zaubernde Helden ein echtes Problem darstellen (Zaubern um 12 Punkte erschwert, keine astrale Regeneration, WdZ 32). Auch natürliche Höhlen im Kosch, in denen größere Mengen dieses Basalts vorkommen, beeinträchtigen schon den Fluss der magischen Kräfte (bis zu oben genannter Erschwernis von 12





Punkten). Ist man gar mitten in einer Koschbasalthöhle, ist an Zauberei nicht mehr zu denken.

➤ **Elementare Besonderheiten** finden sich oft in magisch durchdrungenen Anlagen. Freie Magie könnte Mindergeister freigesetzt haben oder, durch weiteres Astralkraftfutter eines zaubernden Helden, noch freisetzen. Wo Erz und Feuer aufeinander treffen, können auch einfach so *Glutbolde* oder *Funkensfen* entstehen und den Helden ein paar Löcher in den Pelz brennen. In unterirdischen Wasserfällen manifestieren sich öfters *Kalkkerle* und *Schmiermutzen*.

Größere elementare Störungen können Felsweichungen sein, durch die der vermeintlich feste Boden einen tiefen Schlammputz bildet. Im Labyrinth unter Fasar sind Seen bekannt, durch deren Oberfläche man nur in eine Richtung hindurch kann – einmal in die Fluten getaucht, gelangt man nie wieder an die Luft.

➤ Vielleicht laufen **Kraftlinien** direkt durch den Felsen, umgelenkt oder verstärkt durch besondere Felsformationen oder Kristalle in der Höhle. Dies könnte die Zauberei von magisch begabten Helden leicht bis extrem beeinflussen: Je nach Richtung und Stärke in der direkten Auswirkung des Spruchs oder durch ungewöhnliche Nebeneffekte (siehe **WdZ 366**).

➤ **Verfluchungen und dämonische Präsenz** bedrohen nicht nur Leib, sondern auch Seele. Der Fluch, alle Gänge in einem Komplex nur einmal abgehen zu dürfen, kann die eigentlich überschaubare Anlage schnell zu einem kniffligen Labyrinth werden lassen. Eine langsame Steigerung der Goldgier bei allen Gruppenmitgliedern führt im zentralen Schatzraum unter Umständen zu einer brenzligen Situation. Und Halluzinationen im Dunkeln lassen einzelne Helden in nie gekannte Paranoia verfallen.

ZEIT

Der Faktor Zeit kann im Rollenspiel ein sehr wichtiger Faktor sein. Unter Zeitnot zu geraten, drängt die Helden und Spieler zur Eile und damit zur Unvorsicht. Mangelnde Zeit beschleunigt Handlungen und macht sie so interessanter: Aus einer unbekannten, gesicherten Grabanlage zu rennen, ist etwas anderes, als vorsichtig um jede Ecke zu schleichen. Durch ein Labyrinth zu hetzen, erhöht den Gefahrenlevel und ändert die Spielatmosphäre.

Zeitdrang gibt es natürlich nicht nur im Dungeon – aber gerade hier gibt es durch die räumliche Einengung besonders einfache Methoden, diesen herbeizuführen.

Soll der Zeitfaktor in Ihrem Szenario unter Tage wichtig werden, sollten Sie dazu einige Überlegungen anstellen: Warum ist Zeit wichtig? Wie und wodurch machen Sie es für die Helden dringlich? Wann und wodurch endet der Zeitmangel?

ES RIESELT DER SAND

Als erstes gilt es zu überlegen, ob Sie Ihre Helden überhaupt unter Zeitmangel setzen wollen. Ist Ihr Dungeon besonders groß oder die geplante Verweildauer in der Anlage lang, empfiehlt es sich nicht, über die gesamte Strecke einen Zeitfaktor mit einzubinden: Zu schnell nutzt sich eine stundenlange Hetzjagd am Spieltisch ab. In diesen Fällen sollten Sie lieber auf omnipräsente Gefahren ausweichen, wie einen lauernnden Jäger, der sich auf die Fersen der Gruppe gemacht hat. Wollen Sie die Helden auf Trab halten, müssen Sie das Tempo während des Zeitmangels (der Jagd, der Flucht) gleichhalten oder stetig anziehen – und das kann auf Dauer anstrengend und kompliziert werden. Auch wenn Sie Ihre Helden mit wunderschönen Tropfsteinhöhlen, sagenhaften Entdeckungen und spannender Interaktion mit intelligenten Höhlenbewohnern konfrontieren wollen, sollten Sie dies mit genügend Zeit machen.

Hektisch dagegen darf es werden, wenn es eines weiteren Spannungselementes bedarf.

➤ Wenn die Höhle überschaubar ist und Sie die Helden richtig fordern wollen, dann darf die Erkundung zu einem Wettlauf mit der Zeit werden. Sich schnell durch fallen- und monsterverseuchte Anlagen zu bewegen, hat seinen ganz eigenen Reiz.

➤ In Ihrem Dungeon fehlt die Steigerung des Spannungsbogens?

Noch würden die Helden sich nach und nach zu größeren Gefahren oder zur Lösung des Rätsels in dem Komplex durcharbeiten – am Ende aber braucht es noch einen zusätzlichen Kick? Auch hier ist ein Zeitfaktor vielleicht das richtige Mittel der Wahl.

➤ Ihre Anlage ist zwar wunderbar aufgebaut, sie ist aber ein Rein-Raus-Szenario: Die Helden werden den gleichen oder einen ähnlichen Weg wieder zurückgehen müssen. Ist der Showdown mitten im Labyrinth schon gelaufen, ist es eher anzuraten, die Helden einfach nach draußen ziehen zu lassen. Wollen Sie aber noch mal den Druck erhöhen, weil besonders die Flucht aus dem Komplex spannend sein soll, sollte man am Scheitelpunkt des Dungeons den Zeitfaktor mit einbringen: Wenn die Helden den Schatz gefunden haben und die Höhle plötzlich einstürzt, ist es eine neue Herausforderung, an den schon bekannten Fallen diesmal viel schneller vorbeizukommen als auf dem Hinweg. Oder die Helden haben endlich ihre Zielperson befreit und müssen nun den gleichen Weg zurück, nun aber gefolgt von einer tobenden Meute Tiefzwerge.

ZEIT UND RICHTUNG

Bei einem Zeitfaktor in einem Abenteuer gibt es zwei unterschiedliche Möglichkeiten: Den richtungsorientierten oder den steigenden.

Der **richtungsorientierte Zeitfaktor** verursacht meistens eine heillose Flucht in eine bestimmte Richtung. Die Gefahr breitet sich lokal immer weiter aus oder ist direkt hinter den Helden her – und diese müssen ihr entkommen, in dem sie sich so schnell wie möglich auf den entgegengesetzten Weg machen. Lavaströme, Insektenheere, Feuerwalzen treiben Ihre Helden durch den Komplex und lenken ihre Bewegungen und Handlungen – so können Sie dafür sorgen, dass ein Weg nicht zu langweilig wird. Meistens werden Heldengruppen so aus unterirdischen Anlagen wieder heraus getrieben. Es kann aber auch dazu genutzt werden, die Gruppe in eine nur scheinbar sichere Sackgasse zu bringen, in der eine neue Herausforderung auf sie wartet.

Die **steigende Gefahr** kommt nicht aus einer bestimmten Richtung, sie wird aber immer präsenter. Das Erdbeben, das den Kerker nach und nach einstürzen lässt, treibt die Helden zwar in ihren Handlungen an, aber nicht in eine bestimmte Richtung.





Immer mehr herabstürzende Steine, das tiefe Grollen der Gefahr, der stetig stärker schwankende Untergrund führt dazu, dass der Druck und damit auch die Spannung wachsen. Meistens führt so etwas die Gruppe aus der Gefahrenzone heraus, oft muss sie aber vorher noch etwas unter Zeitdruck erledigen.

AUFLÖSUNG

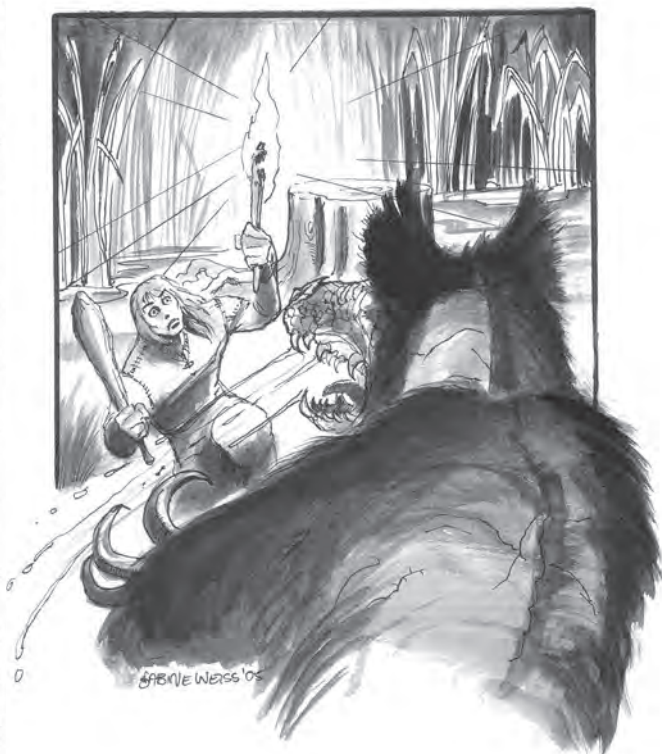
Zeitfaktoren müssen auch wieder aufgelöst werden – niemand kann und will ein Abenteuer mit konstant gleicher Geschwindigkeit durchspielen. Diese Auflösung sollte als Erfolg der Helden verbucht werden oder in eine neue, brenzlige Situation kulminieren.

Bei der Flucht aus der Mine haben es die Helden geschafft, wenn sie wieder freien Himmel über den Köpfen haben und der Eingang hinter ihnen einstürzt. Als Lösung der Aufgabe ist der Zeitdruck beseitigt, wenn man den Gefangenen der Wühlschrate gerade noch vor der rituellen Opferung befreit hat. Oder die Gruppe hat in letzter Sekunde den Mechanismus der Falle außer Kraft gesetzt, die die Wände des Ganges zusammengeschoben hat – und sitzt nun eingesperrt in einem kleinen Gangstück und kann sich Gedanken machen, wie man wohl wieder herauskommt.

Motivation und Teilerfolge sind für Spieler immer wichtig, und gerade bei Zeitfaktoren ist eine positive Auflösung sehr willkommen. Zumindest aber sollte die Geschwindigkeit kurz aus dem Spiel herausgenommen werden – damit die Helden in der oben beschriebenen Falle einmal durchatmen können und ihnen dabei auffällt, dass nicht mehr sonderlich viel Atemluft in dem kleinen Gangstück existiert ...

MÖGLICHKEITEN FÜR RASENDE ZEITEN

Zeitfaktoren, wie die unten genannten, können und sollten mit anderen Gefahren oder Aufgaben kombiniert werden. Man-



DER SHOWDOWN

Schaut man sich unterschiedliche Unterhaltungsmedien wie Romane oder vor allem Filme an, ist es auffällig, dass viele ihren Showdown in einer Art Dungeon und unter Zeitdruck ablaufen lassen. Die Kombination der Enge, der lokalen Begrenztheit, des unbekannten Terrains und der steigenden Dramatik durch die schwindende Zeit bannt den Zuschauer und führt ihn auf den Höhepunkt zu. Dies funktioniert auch im Abenteuer: Die Kaverne der Dämonenpaktierer kurz vor der Opferung der jungen Baronin oder die Flucht aus den Höhlen am Meer bei steigender Flut passen zu einem gelungenen Abenteuerende – egal ob es als kampflastige Befreiungsaktion oder soziales Intrigenspiel begonnen hat.

gelnde Zeit ist fordernd und schweißt dabei die Gruppe enger zusammen. Nicht nur dem Spieler des Zwergs dürfte es Laune machen, so schnell es geht ein Schloss zu öffnen, während sich die Flut der Höhlenspinne auf die Helden zuwälzt. Auch die anderen Helden, die ihren Kollegen anbrüllen und -feuern, die Gefahr aufzuhalten versuchen und ihn mit ihrem Spiel unter zusätzlichen Zeitdruck stellen, werden ihren Spaß haben.

Und auch Ihnen wird es sicherlich Freude bereiten, Ihre Gruppe auf die schon längst bekannte Falle zuzuhetzen – diesmal aber ohne Zeit, den komplizierten Mechanismus außer Kraft zu setzen.

RICHTUNGSORIENTIERT

Die meisten richtungsorientierten Zeitfaktoren sind typische Gefahren, die ihrerseits einer Richtung folgen. Dies kann ein Naturgesetz (Lava fließt nach unten), ein Instinkt (Insektenarmeen rasen immer durch die gleichen Gänge) oder direkt die Heldengruppe sein (als potentielle Opfer oder Eindringlinge).

➤ **Natürliche Gefahren** stellen den Klassiker dar. **Lavaströme** fließen bestimmte Höhlen und Tunnel entlang. **Wasser** folgt ebenfalls einem bestimmten Weg. Und auch die **Feuerwalze** breitet sich konzentrisch von ihrem Entstehungsort aus.

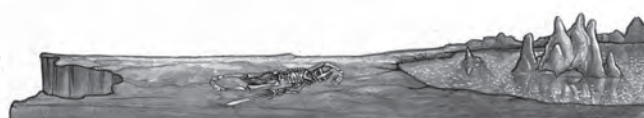
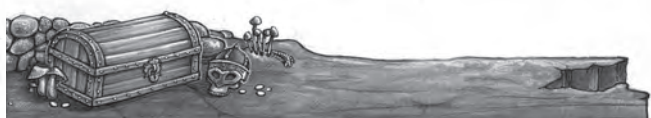
➤ **Schwärme** können den Helden folgen oder einfach einen zufälligen Weg nehmen, der Ihnen ins Abenteuer passt. Fleischfressende Käferhorden zwingen Gruppen von Abenteurern so in bestimmte Bereiche des Labyrinths. Die **Hetzjagd** durch einen übermächtigen Gegner oder eine Überzahl an Monstern ist auf die Helden ausgerichtet. Hier ist es wichtig, die Auflösung zu planen: Ab wann geben die Gegner auf oder wo müssen die Helden hin, damit sie eine Chance im Kampf haben?

➤ Die Hetzjagd geht auch umgekehrt, mit den Helden als **Jägern**: Ein mächtiges Insekt hat die Aves-Geweihte verschleppt und die Gruppe jagt dem Viech nun durch die Dunkelheit in unbekannte Tiefen hinterher.

➤ Als **erster am Ziel** zu sein ist ebenfalls ein richtungsorientierter Zeitfaktor. Wenn man weiß, der Gegner ist ebenfalls hinter dem magischen Artefakt her und macht sich von einer anderen Richtung des Labyrinths auf den Weg, sollte das die Helden zusätzlich antreiben.

STEIGERND

Der Vorteil an steigendem Zeitmangel ist, dass die Dramatik sich noch während des Szenarios erhöht. Muss man bei den





richtungsorientierten Zeitfaktoren meist nur einen bestimmten Ort erreichen, gilt es hier, eine Aufgabe zu lösen.

☛ Beim **Luftmangel** in engem Raum braucht es einen Ausweg, der schnell gefunden werden muss. Entweder jemand probiert sich an dem verschlossenen Türmechanismus, oder aber die Gruppe versucht ihr Bestes, durch eine Mauer oder Felswand zu kommen, während die ersten fast ihre Besinnung verlieren.

☛ Andere **Umweltbedingungen** leisten ähnliches wie Luftmangel. Ein langsam steigender **Wasserpegel**, immer stärker werdende **magische Kälte**, **halluzinogene Mineralgase** – all dies schürt die Dinglichkeit, das Vorhaben im Dungeon so schnell es geht zu erledigen und sich dann vom Acker zu machen.

☛ Eine **Aufgabe in einer bestimmten Zeit** in einem Dungeon zu lösen, kann auch mit dem eigentlichen Plot zusammenhängen: Bis Mittag muss die goldene Statue des Angrosch wieder in das alte Heiligtum gebracht werden, ansonsten droht das

Minensystem einzustürzen. Die Situation verschärft sich dabei noch, wenn Helden und Spieler das Fortschreiten der Zeit nicht im Auge behalten können. Woher soll die Gruppe um den Vinsalter Vaganten zwei Meilen unter der Erde wissen, wann genau Mittag ist?

☛ In einem bewohnten Höhlensystem herumzuschleichen, ist an sich schon eine prickelnde Gefahr. Sollten aber die Tiefzwerge Alarm ausgelöst haben und nach den Eindringlingen suchen, geraten die Helden in Zeitnot, wenn sie noch nicht das gefunden haben, weswegen sie unter der Erde herumkriechen. Werden die Helden entdeckt, kann aus dem steigenden auch schnell ein richtungsorientierter Zeitfaktor werden.

☛ Vielleicht gilt es auch etwas aufzuhalten? Der längst vergessene Mechanismus der Zwergentür muss repariert werden, ehe die Horden der Gruftasseln aus der Höhle strömen und sich über die ahnungslosen Dorfbewohner hermachen?

WEITERE ELEMENTE

Neben den schon aufgeführten typischen Elementen und den klassischen Gefahren gibt es noch einige andere Elemente, die Sie in Ihren Dungeon einbauen können. Einige bilden Stimmungsbilder, andere sind zwar klassische Bestandteile, bilden aber weder Gefahr noch Atmosphäre aus.

WASSER

Einiges wurde zu Wasser im Dungeon schon in den Kapiteln und Abschnitten in diesem Band erzählt. Ganz allgemein ist Wasser nicht nur lebenswichtig für Flora und Fauna unter Tage, sondern hat in den meisten Höhlen einen festen Platz im Bild. Abgesehen von dem kristallklaren Mineralsee oder dem stetigen Tropfen von der Gewölbedecke kann Wasser aber auch noch eine besondere Spannung und Atmosphäre bewirken: Eine **Kletterpartie** durch einen unterirdischen Bach, der den Gang in der natürlichen Höhle erst aus dem Gestein gefressen hat, kann durch rutschigen Untergrund zu einer glitschigen Herausforderung werden. Zumal die wenigsten Wasserläufe darauf achten, für Mensch, Elf und Zwerg komfortable Durchgänge aus dem Fels zu waschen.

Der Weg durch Wasser im Dungeon birgt noch andere Gefahren. Zum einen kann man in der Dunkelheit manchmal nicht bis zum Grund hinableuchten. So entdeckt man keine **Unebenheiten oder plötzliche tiefe Löcher**, in denen schon mancher goldbeladene Zwerg auf Nimmerwiedersehen abgetaucht ist. Zum anderen erkennt man dadurch auch keine **Gefahren**, die unter der Wasseroberfläche lauern. Unter Tage ist man eh schon in unbekanntem Gebiet – ist man zudem noch bis zur Hüfte im schwarzen Wasser unterwegs, kann das Herz schon mal bis in den Hals klopfen. Vor allem, wenn Sie schleimige Bewegungen am Knöchel Ihrer Helden beschreiben und der Vordermann urplötzlich unter Wasser gezogen wird (auch wenn er vielleicht nur auf einem Grottenolm ausgerutscht ist).

Noch befremdlicher ist es, wenn man durch eine Passage **tauchen** muss. Aus Neugier könnte man in einen überschwemmten Tunnel, der unter Wasser aus einem Höhlensee führt, tauchen, auch wenn man nichts sieht und sich nur mit den Händen vorantasten kann. Schlimmer wird es, wenn man weiß, dass man

dort hindurch muss – aber nicht, wann man wieder Atemluft erreicht. Oder was einem im engen Gang unter Wasser plötzlich mit Heißhunger auf Heldenfleisch entgegen schwimmt.

Enge, Dunkelheit, keine Luft und dann noch Kampf – schlimmer kann es kaum noch werden ...

Wollen Sie wirklich das gesamte Paket, bedienen Sie sich an den Regeln für Unterwasserkampf (**WdS 86**), Dunkelheit (Seite 131) und enge Passagen (131), zusammen mit den Regeln zum Ertrinken (**WdS 140**). Meistens tut es aber auch schon eine weniger tödliche Kombination oder nur das Spiel mit der Erwartung der Gefahr im unterirdischen Wasser.

VON MONSTERSCHLEIM UND KLETTERWAND

Neben den Gefahren sind auch Beschreibungen der Unterwelt wichtig, damit die Helden ein Gefühl dafür bekommen, in welcher fremden Welt sie sich gerade aufhalten. Im Kapitel zur Atmosphäre (Seite 8) wurde schon näher auf erzählerischen Spannungsaufbau eingegangen – genau wie in den Kapiteln zu den verschiedenen Dungeonarten (ab Seite 14). Hier sollen nun einige andere Elemente aufgeführt werden, um Ihren Komplex noch abwechslungsreicher zu gestalten.

☛ **Merkwürdige Formationen:** Tropfsteine, die Gestalten bilden, und unbekannte, glühende Pilze beschäftigen die Helden kurz, dienen aber hauptsächlich dazu, die Fremdartigkeit der Szenerie zu unterstreichen. Einiges kann besondere Aufmerksamkeit erregen – etwa wenn der Höhlenwind stöhnende Geräusche macht, wenn er an einer bestimmten Stalaktitenformation vorbeistreift. Nutzen Sie so etwas, damit die Helden die Höhlen individuell im Kopf behalten, um eine echte Reise durch die Unterwelt zu machen. Zudem ist es schön, wenn Sie nur den großen roten Pilz beschreiben müssen, damit die Helden wissen: Sie sind schon wieder in der gleichen Höhle gelandet.

☛ **Eis:** In kalten Gebieten sind manche Höhlen ganz aus Eis oder aber Eis ist in ihnen zu finden. Es bildet schon durch die vorherrschende Kälte eine ganz eigene Atmosphäre. Auch kann es merkwürdige Gestalten annehmen. Aber noch zwei andere Effekte können genutzt werden: Zum einen ist Eis glatt. Das





macht den Höhlenboden zu schwierigem Terrain, vor allem, wenn es langsam aber stetig nach unten geht, bis man sich plötzlich auf einer natürlichen Rutschbahn befindet. Zum anderen kann in Eis etwas eingefroren sein: Mal nur ein vermeintlich toter Gjalskerländer, mal die gesuchte magische Axt.

☛ **Klettern:** Passagen in Höhlen sind nicht immer waagrecht. Oft kommt es vor, dass man enge Kamine oder Schächte hinauf oder hinabsteigen muss. Dabei ist das Klettern nicht viel anders als an der Oberfläche – mit einer Ausnahme: Wenn man sich einen hundert Schritt tiefen Schacht hinaufzwängt und dazu beide Hände braucht, wer hält dann die lichtspendende Fackel?

☛ **Monsterrelikte:** Man muss nicht immer direkt auf sie stoßen – es kann manchmal auch reichen, auf Spuren von Lebewesen aus der Unterwelt zu treffen. Ein altes, riesiges Spinnennetz mit zwei Dutzend Skeletten darin, ein Haufen abgenagter Knochen, merkwürdige Kratzspuren an den Wänden ... nichts schürt die Phantasie von Held und Spieler so sehr wie das, was er nur ahnt, aber nicht sieht. Tritt der Erste dann in eine schubkarren große Pfütze aus frischem Schleim hinein, ist Ihnen die Aufmerksamkeit Ihrer Gruppe gewiss.

☛ **Überraschungseffekte:** Jede schöne Beschreibung einer Höhle bekommt etwas Pfiff mit der ein oder anderen Überraschung. Sprich: Mit einem plötzlichen Ereignis, das die Helden nicht wirklich gefährdet, sie aber kurz aus der einullenden düsteren Beschreibung ihrer derzeitigen Umgebung reißt. So könnte ein Fledermausschwarm plötzlich aufgeschreckt werden und über die Köpfe der Helden flattern. Ein unvermitteltes Krachen hinter der Gruppe führt zur spontanen Kampfbereitschaft, bis sich herausstellt, dass sich die Bratpfanne vom Rucksack des Hügelzwergs gelöst hat. Vielleicht entschließt sich auch der grüne Schleimfaden, genau dann von der Decke zu tropfen, wenn der Punier Magier unter ihm steht – und der Spieler von Ihnen beschrieben bekommt, wie plötzlich etwas kaltes, widerlich schleimiges den Nacken seines Helden herunter in dessen Kragen kriecht.

SACKGASSEN UND VERSCHLOSSENE PASSAGEN

Nicht jeder Weg, den die Helden nehmen, führt irgendwo hin. Sackgassen sind ein sehr häufiges Phänomen in natürlichen Höhlen und künstlich angelegten Labyrinthen. In einer Wohnhöhle mag die Sackgasse der Vorratsraum sein, der nur einen Eingang besitzt. Im Tunnelsystem steht man einfach unvermittelt vor einer Wand.

Bauen Sie Sackgassen gezielt in Ihren Dungeonaufbau ein. Als Spielelement sind sie ziemlich langweilig und fördern nach und nach höchstens die Frustration Ihrer Gruppe. Sorgen Sie also dafür, dass ihre Zahl nicht nur übersichtlich bleibt, sondern dass sie Spielwert bekommen. Vielleicht findet sich ein Skelett in der Ecke, in der es nicht weitergeht. Oder der Minenschacht endet zwar, der Zwerg der Gruppe zückt aber schon die Spitzhacke, weil er noch ein paar Erzbrocken mit Silber erspäht hat. Verfolger können die Spieler geschickt in Sackgassen treiben, wenn sie die Gegend besser kennen als die Gruppe.

Eine Sackgasse muss zudem nicht immer aus einer Wand bestehen. Die Höhle mit dem Kaiserdrachen, der gerade seine Dukaten zählt, ist sicherlich ebenso unpassierbar wie eine breite unterirdische Schlucht. Auch kann sich der unter Wasser gelegene Tunnel als Sackgasse herausstellen – sehr misslich, wenn

dem Streuner schon sämtliche Gruppenmitglieder in den engen Gang hinterher getaucht sind.

Letztlich muss eine Sackgasse auch nicht immer eine Sackgasse bleiben. Vielleicht bekommt man die Tür am Ende des Ganges nur jetzt noch nicht auf, sondern muss woanders erst eine Verriegelung lösen. Der Raum mit den dreihundert Riesenamöben ist erst nach der Feuerwalze leergefegt und durchquerbar. Man kann endlich das Rätsel an dem steinernen Portal lösen, nachdem man den Rest der Grabanlage durchsucht hat. Oder aber man entdeckt einen geheimen Gang.

GEHEIMGÄNGE

Eines der bekanntesten Elemente in Kerkern, Verliesen und Labyrinthen ist der Geheimgang. Meist ist er nur in eine Richtung geheim – eine verborgene Tür führt in einen separaten Gangabschnitt oder in das bewohnte Tunnelsystem des Dämonologen. Manchmal kann es auch nur eine Tür sein, die auf beiden Seiten getarnt ist und als Abkürzung oder Zugang zu bestimmten Räumen dient.

Bei Geheimgängen und Türen sollten Sie sich immer fragen:

☛ Warum wurden sie angelegt? Meist sollte sich dahinter etwas verbergen, was auch den Helden wichtig erscheint oder sie weiterbringt – sonst ist die ganze schöne Motivation, weiter nach geheimen Verstecken zu suchen, vom Winde verweht.

☛ Wichtig ist auch, wer den geheimen Weg kennt. Ist es eine alte Anlage, dann kennt ihn vielleicht niemand mehr und es gibt auch keinen Tipp dazu, ihn zu finden. Gibt es Bewohner, sind sie durch die Kenntnis um den Geheimgang den Helden gegenüber im Vorteil.

☛ Ist es wichtig, dass der Geheimgang gefunden wird? Brauchen die Helden den Raum oder den Gang dahinter, um zu entkommen oder um zum Ziel zu kommen? Dann müssen Sie in Ihren Plot etwas einbauen, mit dem Sie sicher sein können, dass die Helden nach dem Geheimnis suchen. Ein Tipp auf den geheimen Durchgang könnte schon helfen. Oder die Tatsache, dass die Tiefzwerge *immer* vor der Gruppe in der alten Zwergengänge sind, egal wie sehr sie sich beeilt. Auch Pläne der Anlage (ob von Ihnen oder den Helden) können helfen, Geheimräume zu identifizieren – wenn bei der Zeichnung ein signifikanter Bereich der ansonsten architektonisch ausgeklügelten Anlage frei bleibt, muss nur noch herausgefunden werden, an welcher Seite eine Tür sein könnte und wie man sie öffnet.

☛ Wie kann man den Geheimgang finden? Soll er nur gefunden werden, wenn ihn jemand aus der Höhle verrät? Oder auch mit einer guten *Zwergennase*? Manch eine Tür lässt sich schnell finden, wenn man weiß, dass man nach einer sucht. Mit einer Kerzenflamme lassen sich zum Beispiel Luftströme durch enge Ritzen aufspüren. Gestatten Sie bei der Suche ruhig *Sinneschärfe*-Proben, aber lassen Sie die Suche nicht zu einer Würfelschlacht verkommen. Überhaupt: Wenn die Tür gefunden ist, dann ist sie noch lange nicht auf. Der Öffnungsmechanismus kann ein Rätsel ganz für sich alleine sein und das Identifizieren der getarnten Tür nur zum Teilerfolg werden lassen.

MYSTERIÖSES

Eine fremde Welt ruft nach mysteriösen Begebenheiten. Meistens klären sich diese im Laufe des Abenteuers auf. In großen,





stimmungsvollen Höhlensystemen muss dem aber nicht immer so sein. Manch ein Element bleibt einfach mysteriös. Ein paar Beispiele:

» **Unbekanntes Geräusch:** Ein fremder Tierschrei, ein kristallklares Klirren, das laute Platschen von Wasser ... einige Ge-

räusche erzählen den Helden vielleicht eine kurze Geschichte von dem, was sich außerhalb ihrer Sichtweite abspielt. Anderes werden sie nie ergründen.

» **Dunkle Schächte oder enge Spalten:** Irgendwann kommt man einfach nicht mehr weiter. Die Spalte wird zu eng, der Riss im Felsen zu schmal. Es ist eine Sackgasse, auch wenn man sieht, dass es eigentlich weitergehen würde – wäre man so groß wie eine Ratte und nicht wie ein neugieriger Dieb. Ein Schacht in den oberen Ebenen der Fasarer Unterwelt kann ins bodenlose Nichts führen und damit sowohl zu einem unentdeckbaren Mysterium als auch aus dem Abenteuer hinaus. Helden können eben nicht alles erforschen. Gehen Sie aber achtsam mit solchen Elementen um, denn manch einer kommt auf die abstrusesten Ideen, doch noch nachzuschauen, was sich hinter dem Horizont des Erreichbaren verbirgt.

» **Unbekannte Flora und Fauna:** Je nachdem, wo sich die Helden befinden, können sie auf Lebewesen stoßen, die noch kein Oberflächenbewohner je gesehen hat. Ein weißer Käfer, grün schimmernde Kristalle ... ein großer Fund für eine Forschernatur, ein eher bescheidener für die Söldnerin.

» **Uralte Relikte:** Wenn sich die Säulen an der Wand des riesigen unterirdischen Gewölbes plötzlich als gigantische Rippen herausstellen, eingefasst von Jahrtausende alten Tropfsteinen, darf das Ihrer Gruppe ruhig einen kühlen Schauer bereiten. Ob sich aber je herausfinden lässt, was hier tief in der Erde liegt, steht auf einem anderen Pergament.

Achten Sie beim Einsatz solcher Elemente darauf, wie ihre Gruppe darauf reagiert. Solche Begegnungen und Funde sollen die Spieler nicht zu sehr von der eigentlichen Aufgabe oder dem Plot ablenken. Zu viele Andeutungen, die ins Nichts münden, demotivieren zudem die Gruppe oder lassen sie unaufmerksam für die wirklich wichtigen Details werden.

SCHÄTZE

»Nach Wochen hatten wir endlich die Höhle gefunden, in der sich der Schatz befinden sollte. Wir dankten Phex für unser Glück. Wir sahen den Reichtum schon vor unseren Augen: Gold, blinkende Dukaten und funkelnde Edelsteine ...

Du kannst dir unsere Gesichter vorstellen, als wir dann vor dem Schatz standen ... Da waren ein paar Kisten, in denen sich nur uralte Bücher befanden ... Bücher ... Wo ich doch kaum lesen kann ... Wir haben einen Schatz gesucht und was haben wir gefunden? Pah, Bücher ... Phex hat sich da wohl einen großen Spaß mit uns gegönnt. Ich hoffe nur, er hat ihm gefallen. Was wir mit den Büchern gemacht haben? Na, unser Feuer angezündet. Uns war kalt und was sollte man auch sonst mit den alten Dingen machen? Das Papier war so trocken, da hat schon ein Funke gereicht. Es hat lediglich so komisch geknistert, als die Seiten Feuer fingen ...«

—gehört in einer Taverne nahe Festum, neuzeitlich

Schätze – wohl kaum ein anderes Wort treibt Helden so schnell dazu an, sich auf Reisen in unbekannte wie wilde Regionen zu begeben und allen Gefahren zu trotzen, die sich ihnen in den Weg stellen. Schätze verheißen nicht nur unermesslichen Reichtum, sondern auch Ruhm und Anerkennung.

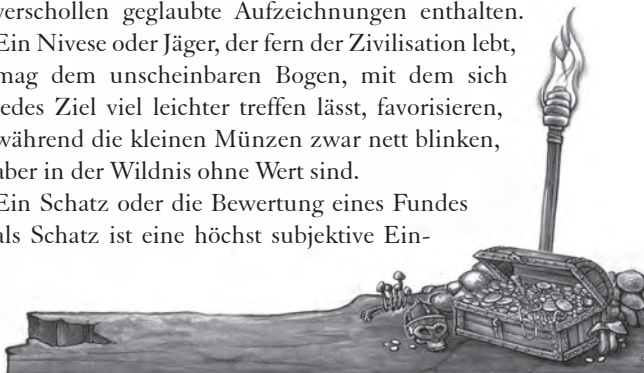
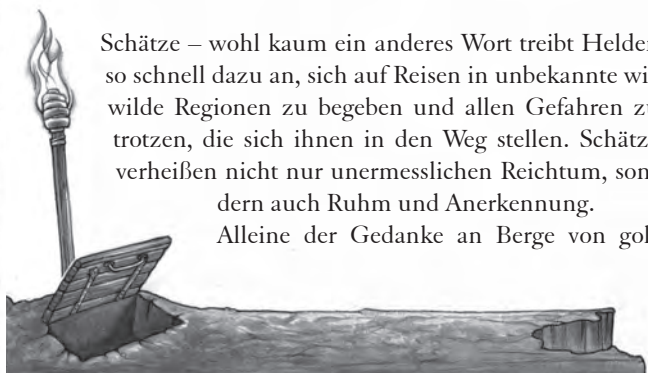
Alleine der Gedanke an Berge von gol-

denen Dukaten und im Fackellicht verführerisch blitzende Edelsteine lässt die Herzen vieler Helden und Spieler höher schlagen. Allerdings handelt es sich genau genommen nur um eine Variante, denn ‚den einen Schatz‘ gibt es gar nicht. Sicherlich gibt es eine grobe Übereinstimmung dessen, was unter dem Begriff Schatz verstanden wird. Dennoch besteht nicht jeder Schatz nur aus Gold und Edelsteinen.

WAS IST EIN SCHATZ?

Die Frage klingt zunächst banal, hat doch jeder Held wie Spieler als auch Meister eine eigene Vorstellung davon, was einen Schatz ausmacht. Für einen Streuner besteht ein Schatz aus Gold und Dukaten, wohingegen die alten Bücher in der Ecke nichts wert sind. Ein Magier oder Geweihter hingegen mag in den Büchern den wahren Schatz erkennen, da sie längst verschollen geglaubte Aufzeichnungen enthalten. Ein Nivese oder Jäger, der fern der Zivilisation lebt, mag dem unscheinbaren Bogen, mit dem sich jedes Ziel viel leichter treffen lässt, favorisieren, während die kleinen Münzen zwar nett blinken, aber in der Wildnis ohne Wert sind.

Ein Schatz oder die Bewertung eines Fundes als Schatz ist eine höchst subjektive Ein-





schätzung, die nicht nur vom Vorwissen und der Kultur, sondern auch von der jeweiligen Situation abhängig ist. Da ein Schatz in der Regel eine Belohnung für die Mühen ist, welche die Helden auf sich nehmen, sollten Sie sich bei der Erschaffung eigener Schätze an den Vorstellungen Ihrer Spieler orientieren. Dies bedeutet natürlich nicht, dass es ein genaues Abbild der Spieler- oder Heldenwünsche sein muss. Im Idealfall entwerfen Sie einen Schatz, mit dem selbst Ihre Helden nicht gerechnet haben, aber sehr zufrieden mit seiner Entdeckung sind.

Sie können die Aussicht auf einen Schatz natürlich auch ausnutzen, um Ihre Helden in ein Abenteuer zu locken. Letztlich können Sie Ihren Helden verdeutlichen, wie sehr die Einschätzung und Wahrnehmung von Dingen von der eigenen kulturellen Wertschätzung geprägt ist. Hierzu eignen sich besonders naturverbundene Völker, die vorschnell als wenig zivilisiert betrachtet werden. Mohas oder die Nuanaä-Lie, die ‚Wolfsjäger‘ im Ehernen Schwert aus dem Volk der Nivesen, eignen sich hervorragend für diese Rolle. Helden, die von einem solchen Stamm oder Sippe von einem großen Schatz hörten, werden zunächst sicher enttäuscht sein, wenn sich der erhoffte Berg aus Geschmeide als die Knochenkeule eines verstorbenen Schamanen entpuppt.

SCHATZ-ARCHETYPEN

Schätze gibt es in allen Formen und Varianten. Im folgenden Text erhalten Sie eine kurze Auflistung der wohl häufigsten Schatz-Typen, wie sie in den meisten Abenteuern und Spielrunden vorkommen.

👁 **Gold, Silber und Edelsteine – der Klassiker:** Der Klassiker, wie er auch vielen Sagen, Legenden, Romanen und Filmen bekannt ist, besteht aus den traditionellen Bestandteilen Gold, Münzen und Juwelen. Wertvolles und mit Schmucksteinen besetztes Geschmeide und alte, verzierte Waffen runden den klassischen Schatz ab. Bei den Münzen handelt es sich in der Regel nicht um druckfrische Dukaten, sondern um Prägungen aus alten Zeiten oder um gänzlich andere Währungen. Aber wohl kaum ein Schatzsucher wird sich ärgern, wenn er eine Kiste *Dukaten* aus der Zeit der Hela-Horas findet oder ein geheimes Versteck voller *Dublonen*.

👁 **Der Drachenhort:** Dem klassischen Schatz sehr ähnlich ist der Drachenhort. Was er genau beinhaltet, hängt letztlich von der Drachenart ab. Sollte ein Drache nicht bereits sehr früh angefangen haben, seinen Hort zu füllen, ist der Hort älterer Drachen für gewöhnlich umfangreicher als der eines vergleichsweise jungen Exemplars. Während der Hort eines Baumdrachen bloß blinkende oder funkelnde Glasperlen enthalten kann, türmen sich in den Horten alter Höhlendrachen regelrechte Schätze auf. Die größten wie wertvollsten Horte sind wohl die der Kaiserdrachen. In den großen Gebirgen Aventuriens verteilt, sind es doch kaum mehr als ein Dutzend. Neben Gold- und Juwelenschätzen lagern hier hochmagische Artefakte und Bücher von unschätzbarem Inhalt, nicht selten aus längst vergangenen Zeiten.

👁 **Folianten und Pergament:** Nicht jeder Schatz besteht aus reinem Gold. Uralte Folianten, Schriftrollen und verlorenen geglaubte Abschriften sind Kennern nicht nur Gold wert, Eingeweihte oder Liebhaber können bereit sein, für ein Buch jeden





Preis zu zahlen. Folianten gehören sicherlich nicht zu den typischen Schätzen. Am ehesten wird man sie bei sehr traditionsbewussten Völkern wie den Zwergen finden oder aber in den Katakomben von Magierakademien und Tempelanlagen. Ausgehend von der Empfindlichkeit von Papier für äußere Einflüsse und Schädlinge, muss die Lagerstätte speziellen Ansprüchen genügen wie ein konstantes Klima oder besondere Maßnahmen zur dauerhaften Lagerung.

➤ **Reliquien und andere bedeutende Funde:** Nicht nur alte Bücher und Münzen sind wertvoll und heiß begehrt. Selbiges gilt für kultische Gegenstände, wie sie jedes Volk kennt. Dabei ist es egal, ob es sich um eine kleine, kunstvoll geschnitzte Statue, das Kleidungsstück eines Heiligen oder gar die Edelsteine eines Achaz-Schamanen handelt. Für das jeweilige Volk oder Gelehrte anderer Völker können derartige Funde von enormem Wert sein. Schätze können zudem berühmte Waffen enthalten oder Gegenstände, die einst berühmten als auch berüchtigten Persönlichkeiten gehörten. Dabei muss es nicht zwangsweise immer um jahrhundertealte Fundstücke gehen. Zahlreiche Besitztümer gingen auf den Schlachtfeldern während Borbarads Rückkehr, im Jahr des Feuers wie auch im liebfeldischen Thronfolgekrieg verloren.

➤ **Vermeintliche Schätze:** Vermeintliche Schätze gibt es vor allem bei Naturvölkern – meist ist ihnen das am wertvollsten, wovon sie am wenigsten haben oder was sie am dringendsten brauchen. Groß und klar wird vom “gelben Gold der Fjarninger” gekündet und am Ziel ihrer Reise stehen die Helden vor einem Berg aus ehemals gutem, aber mittlerweile längst vergammeltem Saatgut. Auch der “kristallene Hort des endlosen Reichtums” könnte sich in der Khom als unterirdische Quelle entpuppen. Solcherlei Schätze können vielleicht einmal im Abenteuerleben auf einen Helden angewandt werden – danach ist er sicherlich vorsichtiger, bei was er hinterherjagt.

➤ **Verfluchte und verzauberte Schätze:** Nicht jeder Schatz verhilft seinem Finder zu Ruhm und Reichtum. Manch wagemutiger Entdecker, der den Gerüchten der Eingeborenen keinen Glauben schenkte oder über die Warnungen anderer lachte, fiel einem Fluch oder einem Zauber, der auf dem Schatz lag, zum Opfer. Denken Sie beispielsweise nur an den verfluchten Aztekenschatz im Film *Fluch der Karibik* (2003) und seine Auswirkungen. Letztere können Sie, so Sie keinen bekannten Fluch oder eine Liturgie verwenden, frei bestimmen. Neben Hexen sind auch Schamanen in der Lage, Personen und Gegenstände mit einem Fluch zu belegen. Eine Übersicht der Hexenflüche finden Sie in *Wege der Zauberei* auf den Seiten 117ff. Verfluchte Schätze eignen sich somit als Aufhänger für weitere Abenteuer, da sich die Helden des Fluches nur dann entledigen können, wenn sie bestimmte Taten vollbringen.

➤ **Legendäre Schätze:** Fast jede Kultur und Region hat ihre eigenen Schätze, um die sich Legenden und Sagen ranken. Manche von ihnen existieren tatsächlich nur in den blumigen Worten gekonnter Geschichtenerzähler, andere hingegen erscheinen so unwirklich, dass man kaum glauben mag, dass es sie wirklich gibt. Einer der sagenhaftesten Schätze ist der *Orkenhort* (mehr zum Orkenhort erfahren Sie im längst vergriffenen Abenteuer gleichen Namens und in der Spielhilfe *Reich des Roten Mondes*), der nichts Geringeres sein soll als die aventurische Schatzkammer des Gottes Phex. Angeblich liegt er irgendwo im Orkland versteckt. Ursprünglich von Orks und versklavten Zwergen als

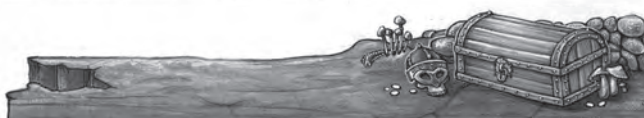
Kriegsbeute verschiedener Orkstämme gedacht, beanspruchte einst ein Diener des Phex das in den Fels gehauene System aus Gängen, Tunneln und Hallen und machte es zu einem Tempel des Gottes der Diebe und Händler. Phex selbst scheint das Heiligtum so sehr zu schätzen, dass ein Avatar des Gottes im Hort wandelt, der all jene zu einem Spiel oder Wettstreit herausfordert, die es bis in das Innerste der Anlage geschafft haben. Das Einsatz ist hoch, denn wer verliert stirbt oder wird für die Ewigkeit zum Hüter des Orkenhorts mitsamt seinen Geheimnissen. Dem Sieger winkt jedoch weit mehr als eine bloße materielle Belohnung – er erwirbt nichts Geringeres als die Gunst des Gottes des Glücks.

Einer der bedeutendsten Schätze Aventuriens lagert in den tiefen Gewölben des Rabenfelsens zu Al'Anfa. Verborgenen im geheimnisumwitterten Labyrinth des Bal Honak und verschlossen hinter einem mächtigen Eisentor, ist die *Artefaktsammlung Bal Honaks* (*Meridiana* 192) dennoch unerreichbar, ist doch der einzige Schlüssel seit Tar Honaks Tod verschwunden.

1023 BF entdeckten wagemutige Abenteurer auf der Zyklopeninsel Pailos das *Depositum der göttlichen Gnade* (im Abenteuer *Zyklopenfeuer*). Jahrhunderte lang vor der Außenwelt verborgen, barg der Hort Hesindes zahlreiche alte magische wie religiöse Schriften und Artefakte aus der Bosparaner Zeit in sich. Vor allem in den Kreisen der Gildenmagie sorgte der Fund für Aufsehen, enthielt das Depositum doch Codices mit Zaubern, die als längst verschollen galten. Einige Fundstücke übergaben die Draconiter an vertrauenswürdige Personen, einflussreiche Tempel oder hesindegefällige Institutionen. Der Verbleib vieler Artefakte ist ebenso unbekannt wie der gesamte Umfang des Depositums. Als einzige dürften die Draconiter einen Überblick über den inhaltlichen Reichtum des Depositums haben, denn sie nahmen den Großteil des Hortes rasch unter Verschluss.

WAS IN EINEN ORDNENTLICHEN SCHATZ GEHÖRT

- Kisten (verschlossen und unverschlossen)
- Halsketten, Ringe, Diademe, Armreifen, Fußketten, Bauchnabelschmuck, Kronen
- Münzen aller Art, auf den jeweiligen Fundort und die Zeit der Entstehung des Schatzes angepasst
- Gegenstände aus Edelmetallen, unter Umständen mit Edelsteinen verziert (Statuen, Streitwagen, Sarkophage, Lampen, Waffen, Rüstungen, Schatullen, Throne, Schilde ...)
- Edelsteine, Halbedelsteine und Perlen aller Art
- Magische Gegenstände
- Prachtvolle Gewänder, Schuhe, Kopfbedeckungen
- Karmale Artefakte und Kultgegenstände (ein goldener Amboss, eine Schlange aus Smaragd)
- Erlesene Spezialitäten (vermutlich alle verdorben)
- bei einem Grab vielleicht mumifizierte Haustiere oder andere Begleiter
- Teppiche
- wertvolle Tücher
- Bücher, Schriftrollen, Schrifttafeln aus Holz, Ton oder Stein
- Mechanische Kleinodien (aufziehbare Vögel, wertvolle Schlösser)





SCHÄTZE UND SATINAVS WIRKEN

Nichts ist für die Ewigkeit. Über kurz oder lang wird jedes Lebewesen, jeder Gegenstand von Satinav berührt – Schätze bilden keine Ausnahme. Dabei kommt es natürlich besonders auf die Beschaffenheit des Schatzes selbst sowie auf seine Lagerung an, wie lange er Satinav trotzen kann. Eine Heldengruppe kann daher durchaus eine enttäuschende Überraschung erleben, wenn der einst prachtvolle Schatz nach Jahrzehnten oder Jahrhunderten in seinem Versteck nur noch ein Schatten seiner selbst ist.



Für gewöhnlich sind **Papier und Pergament** am empfindlichsten. Zu hohe oder niedrige Temperaturen und Feuchtigkeit setzen Büchern und Folianten schnell zu: die Tinte wird undeutlich, das Papier vergilbt. Ist die Feuchtigkeit zu hoch, bildet sich Schimmel und zerstört die Bücher unwiderruflich. Ein Wassereinbruch ist der sichere Untergang von Papier, lösen sich doch die Seiten in Efferds Element schnell auf. Doch nicht nur das Klima bedroht die Lebensdauer von Büchern. Papier ist für Insekten aller Arten ein gefundenes Fressen und Nager wie Ratten und Mäuse stopfen mit Papier gerne ihre Nester aus oder füllen sich mit ihm in Notzeiten den Magen. Pergament ist deutlich haltbarer – jedoch auch nicht für die Ewigkeit – meist verbleicht die Schrift allerdings schneller, als das beschriebene Material dahin schwindet.

Aber auch **Metall** hält sich nicht ewig. Selbst die kostbarsten Waffen setzen mit der Zeit Rost an. So wird im Laufe der Jahre selbst aus einem prunkvollen Kaiserschwert – wenn es nicht besonders legiert oder gar verzaubert wurde – eine nicht mehr zu gebrauchende Klinge. Von Silber und Silberlegierungen weiß man, dass sie dunkle, bräunliche, bläuliche bis blauschwarze Flecken bekommen oder sich in ihrer Gänze verfärben. Auch goldene Schmuckstücke weisen nach Jahren häufig Verfärbungen auf. Dies liegt jedoch nicht am Gold, da sich das reine Element nicht verfärbt. Da Gold – bis auf das seltene Zwergengold – zu weich ist, um es zu Schmuck zu verarbeiten, mischt man ihm andere Metalle bei, um die gewünschte Härte zu erlangen. Die im Gold enthaltenen Metalle reagieren mit der Umwelt und verfärben sich, so dass es den Anschein hat, als wenn Gold anlaufen würde.

Eine Möglichkeit, dem Wirken Satinavs zu trotzen, ist der Einsatz von Magie. Doch nur wenige Magier besaßen jemals das nötige Wissen. Einer von ihnen soll angeblich Fran-Horas gewesen sein, dessen Aufzeichnungen sich angeblich bis heute in seinen versiegelten Laboratorien befinden sollen. Geschützt durch einen ewigen TEMPUS STASIS überdauern die Dokumente alle Zeiten. Was jedoch mit Lebewesen passiert, die den Wirkungsbereich eines solch mächtigen Zaubers betreten, ist völlig ungewiss. Einig sind sich die Magietheoretiker in der Vermutung, dass jeder Gegenstand, der aus einer solchen Zone

entfernt werden würde, sofort die ganze Macht Satinavs zu spüren bekäme und innerhalb weniger Sekunden zu Staub zerfallen würde.

SCHÄTZE UND HELDEN

Schätze dienen Helden in der Keller- und Kavernenwelt meist als Belohnung oder als Motivation. Letztlich ist es immer eine Frage des Abenteuers und des Dungeons, auf was die Helden stoßen. Ist es eine Schatzsuche nach einem längst verschollenen Goldhaufen? Plündert man gerade ein Magiergrab aus der Zeit der Magiermogule? Oder stolpert man versehentlich in einer tiefen Höhle auf einen unglücklichen Gelehrten, verhungert, neben einem Haufen angenagter Bücher?

Schätze treiben Helden dazu, weiter in tiefe Gewölbe vorzustoßen, sollten sie nicht abenteuerbedingt eh schon eine hohe Motivation haben, dort unten nach dem Rechten zu schauen. Die Erwartungshaltung nach Edelmetallen oder einzigartigen Fundstücken sollte demnach durchaus bedient werden – gerade in Höhlen- und Katakombenarten, in denen solcherlei Wertgegenstände zu vermuten sind. Letztlich kann man aber auch gerade damit spielen und den Schatz oder die Fundstücke in den Plot integrieren, will man sie nicht als reines Beiwerk dazumischen.

☞ So besteht die Möglichkeit in einer größeren Kampagne Schätze finden zu lassen, die aus einzigartigen Artefakten oder Büchern bestehen. Leider sind die Helden zufällig über etwas gestolpert, was jemand anderem gehört oder was er haben will. An der Oberfläche zurück hat man sich so schnell einen neuen Feind gemacht. Solcherlei Artefakte können auch für ein Abenteuer später wichtig werden und nur hier schon einmal platziert worden sein.

☞ Gold ist schwer. Goldmünzen mag man noch in Taschen und Beuten verstauen, aber was macht man mit einer großen Goldstatue? Die zudem noch den Herrn Praios zeigt? Haut man ihm einfach einen Arm ab? Die Bergung einiger Schätze kann eine echte Anforderung an die Gruppe darstellen und das hinter ihnen liegende Höhlensystem, in das man nun zurück muss, zu einer ganz neuen Aufgabenstellung werden lassen. Denn wie bekommt man die Truhe voller Silberbarren durch den unterirdischen See? Außerdem lässt es sich mit den Taschen voller Gold viel schwerer vor den aufgebrauchten Wühlschraten fliehen.

☞ Nicht nur Größe und Schwere des Schatzes können neue Herausforderungen bilden: Auch die schiere Masse kann ein Problem darstellen. Verblendet durch den schieren Reichtum mag die Gruppe erst einen kleinen Teil des Schatzes bergen – aber was dann? Lässt man den Rest einfach in der Höhle liegen? Die Motivation für eine neue Expedition in die Dunkelheit ist geboren und niemand kann sagen, ob dort unten nach dem ersten Besuch der Helden nicht neue Gefahren lauern ... oder ihnen plötzlich finstere Gesellen in die Tiefe folgen, die vom dem Schatz Wind bekommen haben.





WAS LAUERT IM DUNKELN? – VOM LEBEN UNTER TAGE

Auch wenn Dungeons für die Helden normalerweise einen gefährlichen Ort darstellen sollen, sind die meisten keinesfalls generell lebensfeindlich oder unbewohnbar. Stattdessen bevölkern manche Kreaturen, gleich ob Tiere oder kulturschaffende Wesen, die Höhlen und Gänge, die von Abenteurern so oft erforscht werden. In diesem Kapitel soll auf die natürlichen Bewohner und auch die ‚Gäste‘ unter Tage näher eingegangen

werden. Dabei widmen wir uns zunächst der Anpassung an ein unterirdisches Leben, um uns anschließend den tierischen, pflanzlichen und kulturschaffenden Bewohnern natürlicher Höhlensysteme zuzuwenden. Anschließend steht eine generelle Beleuchtung des Einsatzes von Meisterpersonen in Dungeons an, abschließend gefolgt von einer Betrachtung der Helden unter Tage.

ANPASSUNG AN DIE DUNKELHEIT

Während die Helden von der Natur nicht für ein Leben im ewigen Dunkel eines unterirdischen Komplexes ausgestattet wurden und dieses Manko mit Ausrüstung, Intelligenz, Magie oder Anpassungsfähigkeit ausgleichen müssen, sind die meisten unterirdischen Lebensformen bestens an ihre natürliche Umgebung angepasst. Durch die Entwicklung ihrer Sinne und besonderer Fähigkeiten sind sie Eindringlingen in ihrem Lebensraum häufig mehr als einen Schritt voraus.

WAHRNEHMUNG UNTER TAGE

»Neulich berichtete mir ein Student verwundert, dass er sich in einer unterirdischen Höhle gut hinter einer natürlichen Säule versteckt hatte, um nicht von dem riesigen Höhlenbär bemerkt zu werden. Der Tor! Als er in meinen Arbeitsraum wankte, war er dem Tode näher als dem Leben.«

—Orelia Santuez, Dozent für Zoologie der Naturkundlichen Fakultät der Großalanfanischen Universität, neuzeitlich

VERSTECKEN IM UNTERGRUND

Sehen wir uns die vorgestellten Sinne der unterirdisch lebenden Wesen an, so kann das für Helden, die sich wirklich ihres Überlebens sicher sein wollen, nur eines heißen: Sie müssen unsichtbar, laut- und geruchlos in der Luft direkt unter der Höhlendecke schweben und, wenn möglich, die Körpertemperatur der Umgebung angepasst haben. Diese nur durch Kombination verschiedener Zauber realisierbare Methode kann natürlich nur in den seltensten Fällen länger aufrechterhalten werden. Somit sollte es auch dem dümmsten Helden klar sein, dass nur eine gute Vorbereitung eine vernünftige Lebenserwartung in Aussicht stellen kann. Nur wenn man die Eigenheiten und Sinne der potentiellen Gegner kennt, kann man sich adäquat dagegen wappnen.

Gerade tief unter der Erde helfen oft keine überhasteten Angriffe oder geschicktes Verhandeln, sondern ein rascher Rückzug oder ein geschickt gewähltes Versteck sorgen dafür, dass man am nächsten Tag noch lebt, um den geplünderten Lindwurmhort zu klingender Münze zu machen.

Müssen die durchschnittlichen Abenteurer sich einer Fackel oder Magie bedienen, um unterirdisch nicht permanent über ihre Füße zu stolpern, sind ihre potentiellen Gegner entweder mit Nachtsicht ausgestattet oder können auf andere Sinne wie hervorragendes Gehör, perfekten und die geringste Erschütterung wahrnehmenden Tastsinn oder gar Echolot zurückgreifen. Simples Verstecken reicht daher oft nicht, die an das Leben im lichtlosen Raum gewöhnten Wesen und Kulturen sind vielfach nur mit einer Kombination der unterschiedlichsten Maßnahmen zu überlisten. So bieten sich eventuell Unsichtbarkeitszauber wie VISIBILI VANITAR, das Herunterkühlen des Körpers zur Verschleierung der Körperwärme, das Sprechen einer SILENTIUM-Zauberformel, das Erklettern von Wänden, einfaches bewegungsloses Verharren oder gar ein MOTORICUS-Zauber an, um die überlegenen Sinne potentieller Feinde zu überlisten. Auch Mittel, die den eigenen Körpergeruch verschleiern, wie beispielsweise Talaschin-Salbe, können von unschätzbbarer Hilfe sein. Illusionszauber wie der AURIS NASUS können benutzt werden, um Wesen, die sich besonders auf ihr Gehör oder ihren Geruchssinn verlassen, durch geschickt platzierte falsche Fährten in die Irre zu führen.

Der an der Oberfläche häufig sehr sinnvolle Zauber SPURLOS TRITTLLOS ist unterirdisch meist wenig sinnvoll, da viele Bewohner der lichtlosen Zone nicht ihre Augen benötigen, um die Anwesenheit von Eindringlingen festzustellen.

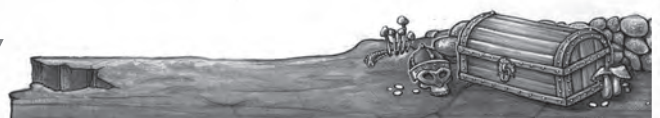
ANPASSUNGEN VON LEBEWESEN UNTER TAGE

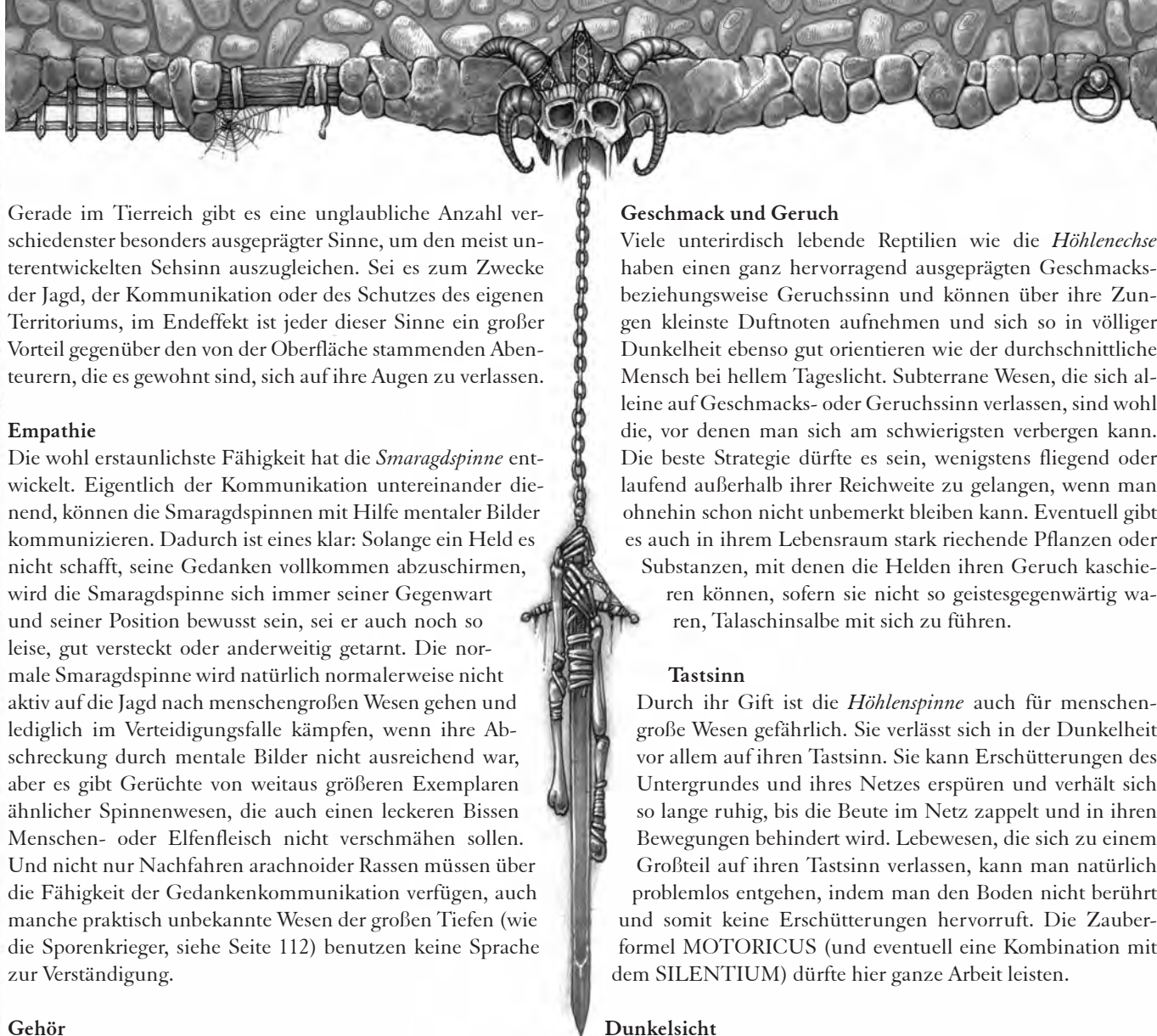
Sowohl Tiere und Monster als auch Kulturschaffende, die einen Großteil ihres Lebens in lichtlosen Höhlen verbringen, haben im Laufe der Zeit nicht nur die unterschiedlichsten Überlebensstrategien entwickelt, auch ihre Sinne haben sich an die sie umgebende Dunkelheit angepasst.

ANPASSUNG IM TIERREICH

»Es ist faszinierend, was sich die friedliche Tsa alles einfallen lässt, um eine Jagd in absoluter Dunkelheit erfolgreich zu gestalten. Schlicht und einfach faszinierend! Ich könnte ins Schwärmen geraten ...«

—Orelia Santuez, Dozent für Zoologie der Naturkundlichen Fakultät der Großalanfanischen Universität, neuzeitlich





Gerade im Tierreich gibt es eine unglaubliche Anzahl verschiedenster besonders ausgeprägter Sinne, um den meist unterentwickelten Sehsinn auszugleichen. Sei es zum Zwecke der Jagd, der Kommunikation oder des Schutzes des eigenen Territoriums, im Endeffekt ist jeder dieser Sinne ein großer Vorteil gegenüber den von der Oberfläche stammenden Abenteurern, die es gewohnt sind, sich auf ihre Augen zu verlassen.

Empathie

Die wohl erstaunlichste Fähigkeit hat die *Smaragdspinne* entwickelt. Eigentlich der Kommunikation untereinander dienend, können die Smaragdspinnen mit Hilfe mentaler Bilder kommunizieren. Dadurch ist eines klar: Solange ein Held es nicht schafft, seine Gedanken vollkommen abzuschirmen, wird die Smaragdspinne sich immer seiner Gegenwart und seiner Position bewusst sein, sei er auch noch so leise, gut versteckt oder anderweitig getarnt. Die normale Smaragdspinne wird natürlich normalerweise nicht aktiv auf die Jagd nach menschengroßen Wesen gehen und lediglich im Verteidigungsfalle kämpfen, wenn ihre Abschreckung durch mentale Bilder nicht ausreichend war, aber es gibt Gerüchte von weitaus größeren Exemplaren ähnlicher Spinnenwesen, die auch einen leckeren Bissen Menschen- oder Elfenfleisch nicht verschmähen sollen. Und nicht nur Nachfahren arachnoider Rassen müssen über die Fähigkeit der Gedankenkommunikation verfügen, auch manche praktisch unbekannte Wesen der großen Tiefen (wie die Sporenkrieger, siehe Seite 112) benutzen keine Sprache zur Verständigung.

Gehör

Die ersten unterirdisch lebenden Tiere, bei denen es nicht den geringsten Sinn macht, sich mit einem VISIBILI zu verbergen, sind die *Höhlenfledermäuse*, gleichen sie doch ihren unterentwickelten Gesichtssinn mit einem hervorragenden Gehör aus. Sinnvoller wäre also hier der Zauber SILENTIUM, verbunden mit einer Position dicht an der Höhlenwand, idealerweise sogar in eine Felsspalte gezwängt, da einige Arten ihre Umwelt mit einem Echolot-ähnlichen Sinn wahrnehmen und Änderungen ihres Lebensraumes nur allzu rasch bemerken. (Wobei ein ausgedehnter SILENTIUM durchaus auch einen ganzen Schwarm der Tiere in Verwirrung stürzen kann.) Doch auch wenn dies natürlich ein Extrembeispiel ist, gilt auch für die meisten anderen Tiere der Dunkelheit, dass sie ein gut ausgeprägtes Gehör entwickelt haben. Eine Heldengruppe ist also gut beraten, die von ihr verursachten Geräusche möglichst zu verschleiern, um gerade in hallenden Höhlensystemen nicht schon Meilen im Voraus jedem Bewohner bekannt zu sein.

Gedächtnis

Ein besonders gefährlicher Gegner, nicht nur was seine Schnelligkeit, Größe und fürchterlichen Angriffe angeht, ist der *Höhlendrache*. Er ist nicht nur mit lichtempfindlichen Augen ausgestattet und verfügt über ein ausgezeichnetes Gehör, sondern ist Eindringlingen in seinem Reich alleine dadurch weit überlegen, dass er alle von ihm bewohnten Gänge im Gedächtnis hat, wodurch er sofort jede noch so kleine Änderung bemerkt und unmittelbar darauf reagieren kann.

Geschmack und Geruch

Viele unterirdisch lebende Reptilien wie die *Höhlenechse* haben einen ganz hervorragend ausgeprägten Geschmacks- beziehungsweise Geruchssinn und können über ihre Zungen kleinste Duftnoten aufnehmen und sich so in völliger Dunkelheit ebenso gut orientieren wie der durchschnittliche Mensch bei hellem Tageslicht. Subterrane Wesen, die sich alleine auf Geschmacks- oder Geruchssinn verlassen, sind wohl die, vor denen man sich am schwierigsten verbergen kann. Die beste Strategie dürfte es sein, wenigstens fliegend oder laufend außerhalb ihrer Reichweite zu gelangen, wenn man ohnehin schon nicht unbemerkt bleiben kann. Eventuell gibt es auch in ihrem Lebensraum stark riechende Pflanzen oder Substanzen, mit denen die Helden ihren Geruch kaschieren können, sofern sie nicht so geistesgegenwärtig waren, Talaschinsalbe mit sich zu führen.

Tastsinn

Durch ihr Gift ist die *Höhlenspinne* auch für menschengroße Wesen gefährlich. Sie verlässt sich in der Dunkelheit vor allem auf ihren Tastsinn. Sie kann Erschütterungen des Untergrundes und ihres Netzes erspüren und verhält sich so lange ruhig, bis die Beute im Netz zappelt und in ihren Bewegungen behindert wird. Lebewesen, die sich zu einem Großteil auf ihren Tastsinn verlassen, kann man natürlich problemlos entgehen, indem man den Boden nicht berührt und somit keine Erschütterungen hervorruft. Die Zauberformel MOTORICUS (und eventuell eine Kombination mit dem SILENTIUM) dürfte hier ganze Arbeit leisten.

Dunkelsicht

Die zumindest im Randbereich zwischen unter- und oberirdischer Lebensweise sicher am weitesten verbreitete Anpassung an den Lebensraum Höhle ist wohl ein in Bezug auf die Wahrnehmung von Helligkeit verbesserter Sehsinn, wie ihn die unterirdischen Jäger *Höhlenbär* oder *Höhlenpanther* entwickelt haben. Ihre Augen funktionieren mit so wenig Restlicht, dass sie selbst bei fast kompletter Dunkelheit noch gut sehen können, was ihnen bei der Jagd, speziell auf Wesen, die nicht an den Lebensraum angepasst sind, einen großen Vorteil bietet. Beiden Spezies ist neben der verbesserten Sicht noch ein gut ausgeprägter Geruchssinn gegeben, so dass es kaum sinnvoll ist, ihnen durch simples Verstecken entgehen zu wollen.

Tieren oder Monstren, die sich mit einer verbesserten Sicht an die ewige Dunkelheit angepasst haben, kann man noch am einfachsten entgehen, da sie nur einen minimalen Vorteil gegenüber den meisten Helden haben und eventuell ein gutes Versteck ausreicht, um nicht von ihnen bemerkt zu werden – sofern sie nicht auch andere erweiterte Sinne besitzen. Auch starke Helligkeit kann diese Jäger vertreiben, da mit der Dämmerungssicht häufig auch eine stärkere Anfälligkeit gegen Licht einhergeht.

Wärmegespür

Ähnlich wie ihre Verwandten, die *Smaragdspinne*, hat auch die *Glasspinne* einen faszinierenden und sehr seltenen Sinn entwickelt. Ihr fehlen die Augen komplett, aber sie gleicht dieses Manko dadurch mehr als aus, dass sie einen speziellen Wärmesinn entwickelt und ausgeprägt hat. Sie folgt unverzüglich jeder





Wärmequelle, wobei sie allerdings keine reelle Gefahr darstellt, da sie nicht über Gift verfügt und auch ihr Biss keinen nennenswerten Schaden anrichtet. Außerdem leuchtet die ansonsten fast durchsichtige Spinne phosphoreszierend und kann so schon von weitem wahrgenommen und vermieden werden. Eine weitere Analogie zur Smaragdspinne stellen Gerüchte dar, dass es auch von der Glasspinne weitaus größere Exemplare gibt, deren Speiseplan durchaus auch Menschen oder andere unterirdisch lebende Kulturen umfasst.

Noch obskurer sind Legenden von monströsen Wesenheiten, deren Augen nicht im hell-dunkel-, sondern im warm-kalt-Spektrum funktionieren, was ihnen logischerweise auch im Stockdunklen eine einwandfreie Sicht gestattet.

Das größte Problem für Abenteurer, die einer solchen Monstrosität begegnen, ist natürlich, dass man sich vor ihnen kaum verbergen kann, da es kaum gangbare Möglichkeiten gibt, seinen Körper genau auf Umgebungstemperatur zu bringen, was die einzige Chance wäre, dem überlegenen Sehsinn der Wesen zu entgehen.

ANPASSUNG DER KULTURSCHAFFENDEN VÖLKER

»Neben uns Zwergen sind natürlich auch alle anderen kulturschaffenden Völker, die die ewige Schwärze der tiefsten Felsspalten, Grotten und Minen bewohnen, bestens auf diese Umgebung angepasst; unterschätzt nie ihren Vorteil, wenn sie sich auf heimischem Terrain befinden.«

—Binger Elfenfreund, zwergischer Dozent für kulturschaffende Völker am Kampfseminar Andergast bei einem Vortrag vor angehenden Kriegerern, neuzeitlich

Auch die unterirdisch lebenden Kulturschaffenden sind selbstverständlich an das Leben unter diesen Bedingungen angepasst. Das Hauptaugenmerk dieser Völker wird aber im Allgemeinen nicht darauf gerichtet sein, die Helden zu jagen, um sie der eigenen Speisekarte hinzuzufügen, sondern die meisten Konflikte mit Helden werden aus territorialen Gründen entstehen, einfach, weil diese in das Gebiet der jeweiligen Völker eindringen, welches dieses selbstverständlich verteidigen wollen.

Dieser Abschnitt befasst sich nur mit den Anpassungs- und Überlebenssicherungsstrategien zweier ausgewählter und recht weit verbreiteter Völker, auf die eine Heldengruppe häufig auch nahe der Oberfläche treffen kann: Goblins und Zwerge. Mehr allgemeine Informationen zu Kulturschaffenden unter Tage finden Sie im entsprechenden Abschnitt in diesem Kapitel ab Seite 109. Dort sind auch jene Völker aufgezählt, die vollkommen in den lichtlosen Kavernen der Unterwelt leben und praktisch nie das Tageslicht sehen.

Goblins

»Die waren uns einfach überlegen! Nachdem ein fürchterlicher Windstoß unsere Fackeln ausgeblasen hatte, sind diese Goblins einfach über uns hergefallen und wir hatten nicht den Hauch einer Chance. Ich bin der einzige Überlebende unserer Expedition! Um ein Haar hätten sie mich auch erwischt, aber ich bin zu Beginn des Kampfes in eine tiefe Spalte gefallen und erst Tage später wieder zu Bewusstsein gekommen. Von wegen feige Goblins, ich werde nie wieder über die Rotpelze lästern.«

—Brent, Andergaster Kundschafter, nach einem Humpen Met in der Kneipe Schwarz und Rot, neuzeitlich

Goblins leben schon seit Menschengedenken zumindest teilweise unter der Erde und sind bestens an das Leben dort angepasst. Ihre gegenüber Orks, Ogern oder Menschen schwächlichere Gestalt können sie im lichtlosen Dunkel unterirdischer Höhlenkomplexe problemlos ausgleichen, haben sie doch im Laufe der Jahrhunderte neben der *Dämmerungssicht* auch ein extrem *gutes Gehör* und einen ausgeprägten *Gefahrensinn* entwickelt.

Sie sind nicht allzu mutig und auch nicht für ihre herausragende Intelligenz bekannt, spielen jedoch die ihnen zur Verfügung stehenden Ressourcen und Möglichkeiten trotzdem so gut wie möglich aus. Ihre Hinterhalte sind in der Regel sehr geschickt gewählt und verlassen sich neben der Muskelkraft der Krieger auch auf sinnvoll platzierte Fallen, die den Gegnern entweder den Rückzug abschneiden oder in die diese wahlweise bei geringerer Anzahl an Goblins gelockt oder bei Überzahl der kleinen Humanoiden einfach getrieben werden.

Neben den meist einfachen aber effektiven Fallen stehen den Goblins noch ein paar Faktoren zur Verfügung, die die Waage zu ihren Gunsten ausschlagen lassen können, wie die halbzahmen Wildschweine, auf denen sie manchmal in den Kampf reiten (eher selten in Höhlen), die sie aber auch nur einfach auf ihre Gegner hetzen können.

Ein probates Mittel, das schwächere Kämpfer häufig nutzen, ist die Verwendung von Fernkampfwaffen. Die Bögen der Goblins sind zwar recht archaisch anmutende Konstrukte, aber sie erfüllen durchaus ihre Aufgabe, den Feind auf Entfernung zu halten. Ein enger gerader Gang mit einer tiefen Fallgrube, hinter der eine gut organisierte Goblinjagdgruppe steht, wird auch mächtigere Helden wenigstens so lange in die Flucht treiben, bis ein Plan gefasst werden konnte.

Stark unterschätzt ist die Unterstützung der Goblinfrauen. Diese nehmen zwar nicht aktiv an Kämpfen teil, manche sind allerdings der Magie mächtig und unterstützen ihre Männer mit Zauberformeln, die diesen beispielsweise beim Verstecken helfen. Sie können auch die Fallen magisch tarnen oder Stillezauber auf bestimmte Areale des Hinterhaltes sprechen, um die Kommunikation der Feinde zu unterbinden und um diese davon abzuhalten, selber Magie zu wirken. Zum Leidwesen vieler unterirdisch lebender Nachbarn ist der Einfallsreichtum dieser Strolche weit größer, als man ihnen eigentlich zutrauen sollte. Noch stärker an die Finsternis angepasst sind die *Tiefengoblins*, die noch besser in der Dunkelheit sehen und außerdem ein hervorragendes Gehör und eine feine Nase entwickelt haben. Mehr zu den Tiefengoblins finden sie auf Seite 110.

Zwerge

»Glücklicherweise waren mir die Zwerge nicht feindlich gesinnt, so dass ich mich mit flinker Zunge aus der Situation herausreden konnte. Ich hatte wirklich nicht gemerkt, dass ich mich auf dem Gebiet ihres unterirdischen Reiches befand. Erst als mich die aus zwei herabstürzenden Felsbrocken bestehende Falle fast zermalmte, ahnte ich, dass ich mich dort nicht befinden sollte. Die vier im gleichen Moment auftauchenden Zwergensoldaten kleideten dieses Gefühl dann in Worte.«

—Brent, Andergaster Kundschafter, nach einem halben Dutzend Humpen Met in der Kneipe Schwarz und Rot, neuzeitlich

Zwar stehen die Zwerge Menschen nicht von Natur aus feindlich gegenüber, im Rahmen der Sicherung ihrer Grenzen wer-





den sie dennoch Menschen, die sich uneingeladen in ihre Gebiete gewagt haben, genauer beobachten und ganz sicher zuerst zuschlagen und erst danach fragen, wenn ihnen die Eindringlinge als Gefahr erscheinen.

Der Schutz von Zwergensiedlungen ähnelt den Verteidigungsmaßnahmen der Goblins, ist aber für gewöhnlich viel raffinierter und noch eine Spur besser durchdacht. Neben perfekt konstruierten mechanischen Fallen verlassen die Zwerge sich

vor allem auf eine erste Welle an Armbrustbolzen, die die Zahl der Gegner ordentlich dezimiert, bevor die bestens ausgebildeten Zwergenkämpfer sich in den Nahkampf werfen. Zusätzlich sind Zwergenverteidigungsanlagen von den Örtlichkeiten her häufig so gewählt oder gebaut, dass man den Feind von zwei Seiten gleichzeitig attackieren kann. Auch haben Zwerge ihre Stollen praktisch immer mit Fallen gesichert, schauen Sie hierzu in das entsprechende Kapitel ab Seite 51.

FAUNA UND FLORA

»In den Höhlen, Gängen und Kavernen unterhalb der Erde leben weit mehr Tiere der verschiedensten Arten, als es zunächst den Anschein hat. Viele leben in der Dunkelheit oder ziehen diese doch zumindest vor, so dass es häufig zu der fehlerhaften Annahme der Leblosgigkeit der tiefen Gänge kommt. Die wenigen uns bekannten Arten des Untergrunds tragen alle einen Hinweis auf ihren Lebensraum in ihrem Namen: der Höhlenbär, die Höhlenspinne und als besonderes Exemplar der Höhlendrache. Eine Ausnahme bildet die Fledermaus, in ihrer gemeinen Form auch Ruinengammler genannt. Den größten Teil nehmen die Insekten ein. Klein, schnell und scheu fallen sie zunächst gar nicht auf. Aber auch hier gibt es größere Exemplare, die dem Menschen durchaus gefährlich werden können.«

—Orelia Santuez, Dozent für Zoologie der Naturkundlichen Fakultät der Großalanfanischen Universität, neuzeitlich

Stockdunkel, kalt und nass. Obwohl der Untergrund dem ersten Anschein nach lebensfeindlich ist, gibt es doch viele Tiere und überraschend viele Pflanzen, die diesen Lebensraum für sich entdeckt haben. So ist der Lebensraum unter Tage lebhafter, als mancher Mensch zunächst denken mag, und nicht wenige Kreaturen der Tiefen scheinen dabei den wildesten Träumen entsprungen zu sein.

Im folgenden Kapitel finden Sie zunächst einen Überblick über die Kreaturen der Tiefe, die gesammelten Werteangaben der neuen Wesen schließen sich direkt an.

DIE LEBENSBEREICHE DER TIERWELT

»... doch wo sonst die Herrlichkeit Tsas sich in bunten Gefiedern und prächtigen Fellen zeigt, da sind die Geschöpfe des Erdreichs blass und farblos. Das Borondunkel raubt ihnen zunächst Tsas Farbenpracht und dann das Leben, ist dem unnachgiebigen Herrn des Todes doch der fröhliche Schein Tsas ein Gräuelfeld in seinem Reich.«

—Elwene Fidian, reisende Geweihte der Tsa nach dem Aufenthalt in einer tiefen Höhle

Die Tierwelt des Untergrunds lässt sich in drei Gruppen unterteilen. Die Tiere der ersten Gruppe haben ihren eigentlichen Lebensraum nach wie vor außerhalb des Untergrunds. Zu den Zufallsgästen von Höhlen und anderen unter der Oberfläche liegenden Regionen gehören Vögel, die im Eingangsbereich einer Höhle kurz nach Nahrung suchen, oder Fische, die dem Strom eines Flusses folgen und ein Stück weit in eine Quelhöhle schwimmen. Auf Dauer verlassen diese Tiere aber den Untergrund wieder.

Aber nicht jedes Tier kann dies: Durch Spalten rutschen oder brechen immer wieder Tiere in den Untergrund ein und können

diesen nicht mehr verlassen. Es bleibt ihnen nichts anderes übrig, als in der fremden Umgebung um ihr Überleben zu kämpfen. Meist ist dieser Kampf aussichtslos, da der Sturz zu Verletzungen führte oder die Tiere in der neuen Umgebung keine Nahrung finden. Nicht selten werden fremde Tiere selbst zur Nahrung der im Untergrund heimischen Jäger.

Die Tiere der zweiten Gruppe halten sich nur zu bestimmten Gelegenheiten oder Jahreszeiten im Untergrund auf. Viele nutzen Höhlen nur zum Überwintern oder zur Aufzucht der Jungen. Ein ganzes Leben in einer Höhle ist für sie aber undenkbar. Nicht nur, weil sie hier keine Nahrung fänden, sie benötigen das Licht zum Leben. Einige wenige Tiere haben sich bereits so gut an die Dunkelheit angepasst, dass sie in ihr jagen.

Die dritte Gruppe umfasst die echten Höhlentiere. Sie verbringen ihr ganzes Leben im Untergrund und werden ihn nie verlassen. Weder kennen sie die Sonne, noch brauchen sie ihr Licht oder ihre Wärme zum Leben. Durch ihre speziellen Anpassungen an das unterirdische Leben haben die Höhlentiere viele andere Fähigkeiten verloren.

Auf den ersten Blick erscheint die dritte Gruppe als die kleinste, doch trügt diese Einschätzung. Die meisten Lebensformen haben nicht nur ihre Sinne, sondern auch ihre Größe der neuen Umgebung angepasst. Zum einen, weil ein großer Körper mehr Nahrung benötigt, und zum anderen, weil der zur Verfügung stehende Platz unter der Erde durch die Umgebung eingeschränkt ist. Letztlich sind es vor allem die Insekten, die in ebenso großer Anzahl wie auch in der Menge der Arten dazu beitragen, dass die echten Höhlentiere nur wenig hinter denen der Oberfläche zurückstehen.

TIERE DES UNTERGRUNDS

»Heimlich, still und leise leben sie, die Tiere der Erde. Viele von ihnen bemerken wir gar nicht. Wieso sie sich in die Dunkelheit zurückziehen, vermag niemand zu wissen. Einige gehen davon aus, dass sie den Schein von Praios' Antlitz nicht vertragen. Ich jedoch meine, sie führen ein Boron gefälliges Leben in der Dunkelheit und wir sollten versuchen, mehr über die Wesen unter unseren Füßen herauszufinden.«

—Orelia Santuez, Dozent für Zoologie der Naturkundlichen Fakultät der Großalanfanischen Universität, neuzeitlich

Der Großteil aller unter der Erde lebenden Tiere meidet den Kontakt mit Menschen. Bereits helles Licht wie der Schein einer Fackel lässt sie fliehen. Jedoch sollten die Tiere nicht in die Enge getrieben werden, denn wenn sie keinen Fluchtweg mehr finden, verfallen viele in eine gefährliche Raserei und greifen bedingungslos an.





In der Regel vollkommen ungefährlich sind die zahlreichen **Nager**, die durch Höhlen und Kellergewölbe huschen. *Hamster* und *Maulwürfe* wühlen sich auf der Suche nach Nahrung durch das Erdreich. Die Gangsysteme weiten beide Arten zu verzweigten Bauten aus, in denen sie auch überwintern.

Hamster und Maulwürfe meiden große Höhlen und halten sich lieber in ihren eigenen Bauten auf. Eine Ausnahme bildet der *Gelbpelz*, auch *Khoramswühler*. Er ist ein aktiver Jäger, dessen Biss giftig ist. Mit seinen scharfen Krallen vermag sich der Gelbpelz sogar durch Sandstein zu graben. Ein anderer Nager, der sich gerne im Dunklen aufhält, ist die **Ratte**. Besonders die großen *Wolfsratten* leben in Ruinen, die ihnen zahlreiche Versteckmöglichkeiten bieten. Ein hungriger Schwarm Wolfsratten kann für unbedachte Eindringlinge zu einer ernsthaften Gefahr werden, wenn die Tiere wie eine Welle ihr Opfer überrennen und sich mit ihren kleinen, aber nadelspitzen Zähnen in ihm verbeißen.

Fledermäuse nutzen Höhlen und andere unterirdische Bauten vornehmlich zum Übernachten und Aufziehen ihrer Jungen. Einige Arten im Norden Aventuriens überwintern in besonders tiefen Höhlen, wohingegen andere für den Winter ihre Heimat verlassen und in wärmere Gefilde fliegen. Nachts verlassen Fledermäuse ihren Schlafplatz, um auf Beutefang zu gehen. Der Großteil der Fledermäuse ernährt sich von Insekten, die im Flug erbeutet werden. Besonders große Arten wie die *Riesenfledermaus* erbeuten sogar Mäuse, Frösche und Fische. Als Schwarmtier lebt die Fledermaus immer im Verband mit mehreren Dutzend Tieren. Dank ihres Gehörs orientieren sie sich problemlos in absoluter Dunkelheit. Vor Feuer und Licht flüchten Fledermäuse hektisch, jedoch greifen sie in wilder Panik an, wenn sie keine Fluchtmöglichkeit finden.

Vögel finden sich im Untergrund so gut wie gar nicht. Einzig kleine Käuze nisten in den Eingangsbereichen großer Höhlen. Eine Ausnahme bildet der *Höhlenläufer*, die einzige aventurische Vogelart, die sich an ein Leben im Untergrund angepasst hat. Größer als ein Huhn, aber kleiner als eine Gans, lebt der geierartige Vogel im warmen Süden. Sein zimtfarbenes Gefieder zieren an Hals, Kopf und Flügel kleine weiße Punkte. Trotz seiner großen Flügel, mit denen er sich ohne Mühe in die Lüfte

erheben kann, verbringt der Höhlenläufer sein Leben vorzugsweise am Boden. Auf recht kurzen, aber kraftvollen Beinen huscht er geschickt durch die Höhlen und sammelt mit seinem kräftigen Hakenschnabel Nistmaterial. Sein langer Schwanz hilft ihm dabei, das Gleichgewicht zu bewahren. Der Höhlenläufer wurde erst vor wenigen Jahren durch Zufall entdeckt. Sein Nest baut der Vogel in tiefen Höhlen, in denen er selbst nicht sehen kann. Zur Orientierung stößt der Höhlenläufer seltsame Rufe aus, die auch für Menschen hörbar sind. Ihre Brut ziehen die Vögel ebenfalls in völliger Dunkelheit und führen diese mit ihren Rufen

aus der Höhle heraus. Auch außerhalb der Brutzeit verbringen Höhlenläufer ihr halbes Leben im Untergrund. Was die Tiere in der Dunkelheit treiben, ist noch nicht bekannt.

In der Nähe von Seeufern und Flussauen haust der **Klammernmoloch** tagsüber in kleineren Höhlen. Die affenartige Kreatur verschläft den Tag, bis sie nachts auf den Grund der Gewässer hinab taucht und dort Pflanzen verspeist. Menschen geht der Klammernmoloch für gewöhnlich aus dem Weg, doch verteidigt er sein Heim gegen jeden Eindringling, der unvorsichtigerweise gewagt hat, es zu betreten.

Ein sonderbares Tier ist die **Riesenamöbe**, auch *Wandelnder Schleim* genannt. Als gallertartige Masse kriecht die bis zu drei Schritt lange Riesenamöbe langsam über den Boden, so dass man ihr problemlos ausweichen kann. Gefahr droht jedoch, wenn man keinen Ausweg mehr finden kann, denn das Leben der Riesenamöbe besteht aus Angreifen und Fressen. Dabei ist sie eine hartnäckige Jägerin, die langsam aber sicher ihrem Opfer folgt.

Eine Sonderstellung innerhalb der Kreaturen des Unterreichs nehmen die **Gargyle** ein. Höhlen suchen die geflügelten Räuber vorzugsweise auf, um dort ihre Beute zu verzehren. Ältere Exemplare bevorzugen nicht selten die Ruhe, die sie fern der Städte in der Dunkelheit finden, während junge Gargyle Opfer in tiefe Höhlen verschleppen oder sich einfach nur für ihren nächsten Beutezug ausruhen.

RÄUBER DES UNTERGRUNDS

»Wir waren zu viert und wollten uns diese alten Höhlen mal genauer ansehen. Sehr weit sind wir aber nicht gekommen, denn schon bald fiel eine große Katze über uns her. Erst war es nur die eine, doch dann kam eine zweite hinzu... Im Fackellicht konnte man kaum etwas sehen, nur struppiges Fell. Aber diese Bestien konnten scheinbar in der Dunkelheit sehen... Und ihre Augen... Diese roten Augen werde ich mein Lebtag nicht vergessen... Phex stand uns bei, denn sonst hätten wir wohl kaum eine von beiden erwischt. Plötzlich war der Spuk vorbei und die zweite Bestie war verschwunden, einfach so. Radulf, Boron sei ihm gnädig, hat es leider nicht geschafft. Aber ich sage dir eins: Nie wieder setze ich einen Fuß unter die Erde. Da gehe ich lieber in den Dschungel. Da weiß ich, was mich erwartet,





DRACHEN IM UNTERGRUND

Die größten und gefürchtetsten Lebewesen unter der Erde sind die Drachen. Zahllose Sagen und Legenden berichten von den mächtigen Räufern, die in Höhlen hausen und dort ihre Schätze bewachen. Tatsächlich scheinen Drachen eine gewisse Vorliebe für Höhlen und Kavernen zu besitzen. Von **Kaiserdrachen** und **Riesenlindwürmern** ist bekannt, dass sie ihre Horte in großen Höhlen legen. Im Regengebirge hausen bisweilen die kleinen **Funkeldrachen** in abgelegenen Höhlen, die für größere Räuber unerreichbar sind. Dauerhaft unter der Erde leben allerdings nur die wenigsten Arten. Mit einer Länge von fünf Schritt und einem Gewicht von dreitausend Stein ist der **Höhlendrache** das wohl größte bekannte Raubtier, das unter der Erde lebt. Mit seinen zwei Beinpaaren bewegt sich der Höhlendrache erstaunlich schnell fort, während er die vorderen zwei Klauen als Greifwerkzeuge benutzen kann. Anders als andere Drachen besitzt der Höhlendrache keine Flügel und ist daher auf seine kräftigen Beine angewiesen, mit denen er mühelos tiefe

Spalten und selbst steile Berghänge überwinden kann. Höhlendrachen gelten als besonders standorttreu. Einen einmal gewählten Hort verteidigen sie ihr Leben lang. Eindringlinge verfolgen sie erbittert und ruhen nicht eher, bis der Störenfried vertrieben oder verschlungen wurde. Wie bei vielen Tieren der Unterwelt sind die Augen des Höhlendrachs lichtempfindlich. Bei der Jagd verlässt er sich auf seinen Geruchssinn und auf sein Gedächtnis, denn durch seinen Hort kann ein Höhlendrache buchstäblich blind laufen.

Ein entfernter Verwandter der Drachen ist der **Tatzelwurm**, auf den man in ganz Aventurien treffen kann. Mit seiner Länge von bis zu 4 Schritt ist er kleiner als ein Höhlendrache, aber kaum minder gefährlich. Tatzelwürmer sind keineswegs standorttreu. Verlassene Horte sind keine Seltenheit, was mitunter am schlechten Gedächtnis der Würmer liegen mag. Ihr Heim verteidigen sie jedoch ebenso erbittert wie ein Höhlendrache, auch wenn den Tatzelwürmern dabei die Intelligenz eines echten Drachen fehlt.

und ich kann wenigstens sehen, was auf mich zukommt. Diese verdammte Dunkelheit...«

—aus einem Gespräch zweier Schatzsucher in einer Taverne Almdas, neuzeitlich

Überall wo es Tiere gibt, suchen sich Räuber ihre Beute, damit Tsas Schöpfung nicht überhand nimmt. Allerdings leben nur die wenigsten Räuber ausschließlich unter der Erde. Selbst Raubtiere wie der einzelgängerische **Höhlenbär**, der mit seinen lichtempfindlichen Augen hervorragend an die Dunkelheit angepasst ist, halten sich nur tagsüber in Höhlen und unterirdischen Kavernen auf. Nachts, wenn ihn kein Sonnenlicht blenden kann, geht auch er in den umliegenden Gebieten auf Jagd. Mit seinem zotteligen Fell ist er optimal an die geringen Temperaturen unter der Erde angepasst. Aufgerichtet drei Schritt hoch und über einen halben Quader schwer, zählt der Höhlenbär zu den größten Räufern des Untergrunds.

Auch andere Bären wie der **Grimmbär** ziehen sich in Höhlen zurück, vor allem zur Winterruhe. Bricht der Winter zu früh ein, graben sich Bären keinen eigenen Bau, sondern suchen sich einen natürlichen Unterschlupf. Besonders im Gebirge nutzen Bären regelmäßig tiefläufige Höhlen, um vor dem kalten Wind geschützt zu sein. In der Zeit der Winterruhe bringen Bären ihren Nachwuchs zur Welt. Besonders die Weibchen regieren in dieser Zeit äußerst aggressiv auf jeden, der sich ihren Jungen nähert oder die Höhle auch nur betritt.

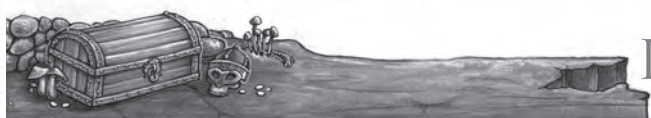
Ein weiterer Jäger im lichtlosen Reich ist der **Höhlenpanther**. Diese kleinste Pantherart ist die einzige Raubkatzenart, der man in Höhlen und Kavernen begegnen kann. Wie der Höhlenbär schützt den Höhlenpanther ein dichtes Fell vor Kälte und Nässe. Anders als das Fell anderer Raubkatzen ist das des Höhlenpanthers fleckig und sehr borstig, so dass sie nicht gezielt bejagt werden. Mit ihren bei Lichtreflektion rot schillernden Augen können die Panther fast in völliger Dunkelheit noch ihre Beute erspähen. Für gewöhnlich stehen Ratten und andere Kleintiere auf dem Speiseplan, aber auch Insekten werden nicht verschmäht. An größere Beute wagt sich der im Pärchen lebende

Höhlenpanther nur selten, da er kein mutiger Kämpfer ist. Ahnungslose Abenteurer, die sich in den Untergrund wagen, stellen allerdings eine willkommene Abwechslung dar und werden aus dem Hinterhalt attackiert.

Unheimlich und gefürchtet gleichermaßen sind **Ghule**. Da sie das Tageslicht scheuen, kann man sie vor allem tagsüber in Höhlen und Kavernen antreffen, bevor sie nachts den Untergrund verlassen und Boronsanger durchstreifen. Mag eine Heldengruppe einen einzelnen Ghul ohne größere Schwierigkeiten überwinden können, stellt eine kleine Gruppe Ghule, die eine unterirdische Nekropole als Revier auserkoren hat, eine ernsthafte Gefahr dar.

Je tiefer man in natürliche Höhlen vordringt, desto eher trifft man auf schaurige Jäger, die kaum ein Mensch jemals gesehen hat. Selten können sich einzelne dieser tiefen Kreaturen sogar in höher gelegene Höhlen verirren und so einer Heldengruppe das Leben schwer machen. Ein Beispiel für eine solche Kreatur ist der **Tiefenscherer**, ein riesenhaftes Insekt von fast 3 Schritt Länge. Der Jäger macht sich im Gegensatz zu den vielen Lauerjägern der lichtlosen Kavernen aktiv auf die Suche nach Beute, wobei er sich vor allem auf sein hervorragendes Gespür für Erschütterungen verlässt. Der Tiefenscherer ähnelt einem riesigen Ohrwurm, hat jedoch sowohl am Vorder- als auch am Hinterleib große scherenartige Greifwerkzeuge, mit denen er sogar Metallrüstungen durchdringen kann. Daher ist der Tiefenscherer auch eine Gefahr für die Wühlschrate in seiner Umgebung, die zu seiner liebsten Beute gehören.

Ganz anders jagt der **Lichtlaurer**, der sich in großen Höhlen auf die Lauer legt und mit einem phosphoreszierenden Fortsatz an seinem Schädel seine Opfer anlockt. Das etwa 2 Schritt lange, nackte Nagetier hat auf Grund seines giftigen Fleisches kaum Fressfeinde, so dass es sich diese Taktik erlauben kann. Wenn die potentielle Nahrung nah genug herangekommen ist, schnellt der an einen riesigen Maulwurf erinnernde Lichtlaurer vor und zerfetzt das Opfer mit seinen scharfen Krallen und seinen beeindruckenden Nagezähnen.





Der **Feuerwühler** ist eines der seltsamsten Wesen des Untergrunds, und es gibt unter den Zwergen immer wieder Geschichten, dass dieser seltene Jäger von ihrem alten Feind Pyrdax geschaffen wurden. Der mit Schuppen bedeckte und etwa 5 Schritt lange Wurm kann sich selbst so stark aufheizen, dass er sich förmlich durch das Gestein des Untergrunds schmelzen kann – und so auch unerwartet unter seiner Beute auftauchen kann. Gefahr droht dabei nicht nur durch die Hitze, sondern auch durch die Tentakel, die sich aus dem Maul des Wurms heraus auf jedes Opfer stürzen.

LEBEN IN LICHTLOSEN GEWÄSSERN

»Efferds Element ist voller Leben – selbst dort, wo Praios' Antlitz niemals den Boden erreicht. Sicherlich ist es nicht immer auf den ersten Blick zu erkennen, doch liegt es in der Natur des Unergründlichen, dass der Gläubige verweilen muss, bis er einen Einblick in die Vielfalt des heiligen Elements bekommt. Selbst hier, tief unter dieser Stadt verborgen, führen die Ströme Leben mit sich, das so wunderbar erscheint, dass nur der wahrhaft Gläubige es erfassen kann.«

—Elidan Brunnenmann, Efferd-Geweihter zu Gareth, neuzeitlich

Die unterirdischen Flüsse und Seen sind die Heimat einer Vielzahl von Fischen. Typisch für *Höhlenfische* sind mehr oder weniger stark zurückgebildete Augen. Manche Arten sind wegen fehlender Augen völlig blind. Zum Ausgleich der schlechten oder fehlenden Sehkraft besitzen alle Höhlenfische einen ausgeprägten Geruchssinn und eine besonders stark entwickelte Seitenlinie, mit deren Hilfe sie ihre Nahrung finden. Gewöhnlich ernähren sich Höhlenfische von winzig kleinen Tieren, die im Wasser schweben. Lediglich der fast blinde und bis zu einem Schritt lange **Höhlenwels** stellt mit seinen langen Barteln anderen Fischen nach.

Ebenfalls im Wasser leben einige wenige *Salamander* und *Lurche*. Der größte von ihnen ist der **Riesennlurch**, der bei einer Länge von bis zu anderthalb Schritt ein Gewicht von 20 Stein und mehr erreichen kann. Mit seinem flachen Körper verbringt der Riesennlurch sein Leben am Grund der Höhengewässer und wartet darauf, dass sich seine Beute nähert. Lediglich zum Luftholen taucht der massige Lurch kurz an die Wasseroberfläche auf. Ein Salamander ganz anderer Art ist der schwarze **Grottenolm**. Mit seinem aalähnlichen Körper ist der blinde Olm hervorragend an ein Leben unter Wasser angepasst. Mit seinem Ruderschwanz bewegt sich der Olm geschickt durch das Wasser. Beim kleinsten Anzeichen von Gefahr flüchtet das schlanke Tier in Felsspalten. Der Grottenolm verbringt sein gesamtes Leben unter Wasser, da er wie ein Fisch durch Kiemenbüschel atmet.

In versunkenen Schiffen, Riffen wie auch in Meereshöhlen nahe der Küste, deren Wasserspiegel hoch genug ist, lauern **Muränen**. Die schlangenähnlichen Fische ziehen sich gerne in enge Spalten zurück, aus denen sie blitzschnell hervorschießen und ihre Beute packen. Auch **Blindfische**, die mit den Muränen verwandt sind, bevorzugen Wracks und Tiefseehöhlen. Doch die im Schwarm lebenden Blindfische stoßen bis in seichte Ufergewässer vor, so dass man selbst in ufernahen Höhlen auf sie treffen kann, in denen das Wasser nur eine Hand hoch ist.

Sind die meisten Wesen der tiefen Gewässer somit also recht harmlos für einen abenteuerlustigen Forscher, sieht dies beim **Moschuslurch** anders aus. Dieser ist nicht nur mit etwa andert-

halb Schritt ungewöhnlich groß, sondern sondert vor allem ein lockendes und benebelndes Sekret ab, das die Opfer halb wehrlos macht. Einzig auf Zwerge wirkt dieses Jagdmittel nicht, aber alle übrigen in ihrer Wehrhaftigkeit eingeschränkten Opfer können die mitunter auch in Gruppen jagenden Tiere bequem zu Tode beißen.

KLEIN UND FLINK

»Kleine Beine, krabbeln, überall ... Nirgends ist man von ihnen sicher ... Überall kleine schwarze Körper ... Sie huschen über den Boden, die Wände, an der Decke ... Du hörst sie nicht, bist du sie auf deiner Haut spürst ... Wie ihre kleinen Beine über deine Haut laufen ... Unter der Kleidung ... Es sind so viele«

—aus dem Tagebuch eines Verwirrten, aufgegriffen in der Fasarer Unterstadt

Die meisten Tiere unter der Erde sind *Insekten*. Viele von ihnen sind klein und scheuen das Licht, so dass sie zunächst gar nicht auffallen. Stollenkäfer, Kellerassel, Aaskäfer und Totengräber huschen geschwind über den Boden, stellen aber keinerlei Gefahr dar. Im Wasser leben kleine, farblose Krebse, die blind über den Grund laufen, und Garnelen, die scheinbar schwerelos im Wasser schweben.

Um ein Vielfaches größer ist der **Große Schröter**. Der bis zu zweieinhalb Schritt große Hirschkäfer lebt in Nord- und Mitteleuropas in Höhlen und Ruinen. Da er kein angriffslustiges Tier ist, weicht der Große Schröter Menschen nach Möglichkeit aus. Wird er jedoch angegriffen oder in eine Ecke gedrängt, setzt sich der Käfer mit seinen gewaltigen Zangen zur Wehr. In einem Kampf ist der Schröter dank seines dicken Chitinpanzers nicht leicht zu bezwingen und ein ernst zu nehmender Gegner.

Nur unwesentlich kleiner ist die **Gruftassel**, die überall dort lebt, wo es feucht und dunkel ist. Mit ihren ausgeprägten, kräftigen Zangen greift sie ihre Opfer von hinten an, indem sie aus einem Versteck herausschnellt. Im Kampf verlässt sich das Tier auf seine Greifwerkzeuge, mit denen es sogar Angriffe abwehren kann. Droht die Gruftassel zu unterliegen, flieht sie auf ihren kleinen Beinen erstaunlich flink in tiefere Regionen.

Zumeist in Gruppen tritt der **Glutling** auf. So groß wie ein Hund und mit einem Gewicht von bis zu 15 Stein huschen diese Asseln behände über den Boden. Der Glutling ist dafür bekannt, dass er überraschend aggressiv gegen Eindringlinge in seinem Revier vorgeht. Dabei ist er gut an seinem rotgelben Körper zu erkennen, so dass man ihm besser aus dem Weg gehen sollte. Die Greifwerkzeuge des Glutlings sind eher schwach, dafür sondert er bei Kontakt ein brennendes Sekret ab, das zu Verätzungen führen kann. Gefährlich wird es immer dann, wenn sich Glutlinge zu größeren Schwärmen zusammenrotten und gemeinsam auf die Jagd gehen.

Von den wenigen Pflanzen, die jenseits der Sonne wachsen, ernähren sich die *Schnecken*. In der Dunkelheit scheinen die Tiere enorme Ausmaße anzunehmen, gibt es doch glaubwürdige Berichte von Tieren, die einen Schritt messen. Gerade in feuchten Regionen der Tiefe kann man sogar auf die gefährlichen **Morfus** treffen. Ebenso tödlich, aber deutlich unscheinbarer sind die **Hirnschnecken**, die nachts in die Köpfe schlafender Opfer eindringen und diese alles angreifen lassen, was sich bewegt, um sich anschließend am Aas ihrer Wirte und potentieller Opfer zu laben.





SPINNEN

– DIE ACHTBEINIGEN JÄGER DES UNTERGRUNDS

»Acht Beine haben sie alle. Mit ihren Netzen vermögen sie ihre Nahrung zu fangen, und ihr Gift lähmt und tötet alle jene Kreaturen, die das Unglück hatten, sich in den klebrigen Fäden zu verfangen. Daher habt Obacht, wo ihr hintretet, und schaut stets nach oben!«

—Orelia Santuez, Dozent für Zoologie der Naturkundlichen Fakultät der Großalbanfanischen Universität vor einer Exkursion zu seinen Studiosi

Wo es viele Insekten gibt, da sind *Spinnen* nicht weit entfernt. Auf ihren acht Beinen huschen sie über den Boden und die Wände entlang. Die kleinsten Exemplare im Untergrund passen auf einen menschlichen Fingernagel, während die größten acht Spann und mehr messen. Da den Tierkundlern nur die wenigsten Spinnenarten bekannt sind, kann es durchaus passieren, eine noch größere Art zu entdecken.

Ein selten anzutreffender Räuber in der Dunkelheit ist die **Höhlenspinne**. Bis zu acht Spann groß, kommt der achtbeinige Jäger in Grotten und Kavernen in ganz Aventurien vor. Die Geschlechter lassen sich nur an der Fellfarbe unterscheiden, da sie gleich groß sind. Männchen besitzen ein schwarzes Fell, Weibchen ein braunes, das bisweilen eine rotbräunliche, kreuzförmige Zeichnung zeigt. Bei der Jagd verlässt sich die Spinne auf ihr starkes Lähmungsgift, das sie ihren Opfern mit ihren großen Beißwerkzeugen injiziert. Wie viele Spinnen ist die Höhlenspinne ein Lauerjäger. Sie verharret ruhig und gut getarnt in einer Felsspalte oder hinter einem Felsen, bis sich ein Opfer in

ihrem Netz verfängt. Erst dann schlägt sie zu. Für Alchimisten ist die Höhlenspinne von besonderem Interesse, da aus ihren Giftdrüsen die Waffengifte *Arachnae* und *Arax* gewonnen werden können. Ein weiterer Lauerjäger ist die bis zu zwei Schritt große **Fischerspinne**, die ein Beutenetz von der Höhlendecke aus über ihre Beute wirft.

Glasspinnen sind schritthohe Tiere mit extrem langen und dünnen Beinen, in deren Mitte sich ein nur kindskopfgroßer Körper befindet. Die acht Beine der augenlosen Tiere wirken gläsern und phosphoreszieren im Dunklen. Für Reisende stellen die ungiftigen Glasspinnen keinerlei Gefahr dar. Jedoch zieht Wärme, wie beispielsweise das Feuer einer Fackel, die Tiere an. Mehr zu Glasspinnen erfahren Sie auf Seite 115.

Eine Besonderheit sind die **Smaragdspinnen**, die vornehmlich im nördlichen Aventurien vorkommen. Besonders im Spinnenwald im Orkland sind sie verbreitet. Ihren Namen verdanken die Tiere ihrem glatten Leib und den unbehaarten Beinen, die dunkelgrün glänzen. Wie bei vielen Spinnen ist das Weibchen deutlich größer als das Männchen. Smaragdspinnen sind sehr standorttreu und verlassen ihren Bau nur, um einen neuen für die Aufzucht ihres Nachwuchses zu errichten. Mehr zu Smaragdspinnen erfahren Sie auf Seite 115.

Gänzlich ohne jeden noch so rudimentären Rest von Kultur beggeben sich die in Rudeln jagenden **Steinspinnen** auf die Jagd. Diese nur knapp einen halben Schritt großen Verwandten der Höhlenspinne sind gänzlich bleich und kommen nur in sehr großen Tiefen vor. Sie sind vor allem auf Grund ihrer unglaublich starken Sprungfähigkeit eine Gefahr für jeden Wanderer, können sie doch bis zu 10 Schritt überwinden, um sich in Scharen auf ihre Opfer zu stoßen.

PFLANZEN FERN DER SONNE

»Dass alle Pflanzen *Praios'* Licht benötigen, auf dass sie wachsen und gedeihen können, stimmt nicht. Wie sonst ist es zu erklären, dass selbst dort, wo eine namenlose Finsternis herrscht, Pflanzen sprießen? Gar manche von ihnen produzieren ihr eigenes Licht, so als wenn sie ganz ohne die Gnade des Segens des Götterfürsten existieren würden.«

—aus den Notizen eines Entdeckers, eingelagert im Gewölbe der versiegelten Schriften zu Gareth

Höhlen bieten nicht nur den Tieren, die in ihnen leben, höchst unterschiedliche Zonen für die verschiedensten Lebensbedürfnisse. Dies gilt auch für die Pflanzen, die in einer Region ohne Sonne existieren. Damit bei dem begrenzten Platz- und Nährstoffangebot die Konkurrenz untereinander nicht zu groß wird, teilen sich die Pflanzen wie die Tiere auf unterschiedliche Lebensräume auf.

Auch wenn es zunächst paradox klingt, so unterteilt sich jede Höhle und jede unterirdische Anlage in verschiedene Lichtzonen. Der Bereich unmittelbar hinter dem Eingang ist die Eintrittszone. Hierher gelangt noch Licht von außerhalb. Bei einer günstigen Lage der Öffnung gelangen die Sonnenstrahlen sogar besonders tief bis unter die Erde. In diesem Bereich wachsen Pflanzen, wie es sie auch auf der Oberfläche gibt. Mit größerer Entfernung des Eingangsbereichs verringert sich der Lichteinfall und die Dunkelheit nimmt allmählich zu. Dem Dämmerbereich folgt die Vorhöhle. Wenngleich hier die Dunkelheit beginnt, so kommt es selbst hier immer noch zu Schwankungen der





Temperatur und der Luftfeuchtigkeit, die vom Wetter außerhalb abhängig sind. Die eigentliche Höhle liegt in der Dunkelzone. Hier herrschen totale Finsternis und konstante klimatische Bedingungen vor. Nur so können hier die auf die Dunkelheit spezialisierten Organismen überleben.

Pflanzen bevölkern nicht nur das Land, sondern auch die Gewässer Aventuriens. Nicht anders verhält es sich in unter Tage. Unterirdische Seen und Flüsse versorgen die Pflanzen nicht nur mit dem nötigen Wasser, sie bieten einer ganzen Gruppe von Pflanzen ein eigenes Refugium.

Verglichen mit der Erdoberfläche gibt es in Höhlen nur wenig Nährstoffe. Die Pflanzenwelt der Unterwelt ist naturgemäß sehr eingeschränkt, da die Lichtverhältnisse – abgesehen vom unmittelbaren Eingangsbereich – kaum Bewuchs zulassen.

Im Eingangsbereich der Höhle wachsen vorzugsweise typische Felspflanzen wie **Steinbrech** und **Silberwurz**. Einige Meter weiter findet sich die **Silberdistel** wieder, die den gesamten Boden mit ihren langdornigen Blättern bedeckt. Daneben leben hier vor allem Flechten und feuchtigkeitsliebende Pflanzen wie **Farne**. Beide Arten wachsen noch bis weit in die Dämmerzone hinein, da sie mit relativ wenig Licht auskommen. Je tiefer eine Pflanze in die Dämmerzone hinein wächst, desto dunkler wird ihre Färbung. Selbst die Blüten verlieren an Farbe, dafür steigt der Geruch der Pflanze an.

Im direkten Eingangsbereich manch großer Höhlensysteme, die von kulturschaffenden Völkern bewohnt werden, wächst nicht selten **Efeuer**. Der Strauch bildet ein dichtes Unterholz, das man besser nicht berühren sollte, da die gezackten Blätter wie Feuer auf der Haut brennen.

Je tiefer die Höhle wird, desto weniger Pflanzen gibt es. Fern von Licht und Wärme wachsen nur noch **Moose**. Als konkurrenzschwache Gewächse bevorzugen sie Standorte, an denen sie von anderen Pflanzen nicht verdrängt werden. Gerade Höhlen als extrem dunkle Standorte und mit fast nährstofffreien Böden reichen den genügsamen Moosen als Standort vollkommen aus. Bei Höhlenkundigen gefürchtet sind das **Feuermoose** und das **Efferdsmoose**. Ersteres ist gut erkennbar an seinen sehr feinen orangeroten Auswüchsen. Feuermoose wächst nur dort, wo genügend Wasser vorhanden ist. Allerdings breitet es sich sehr schnell aus. Berichte sprechen davon, dass ganze Höhlensysteme von dem Moose überzogen wurden. Erhält das Feuermoose genügend Wasser, kann es sich sogar auf trockene Regionen ausbreiten, da es in der Lage ist, sich mit seinem dichten Wurzelwerk sogar über größere Strecken mit Wasser zu versorgen.

Fast überall dort, wo Feuermoose wächst, findet man auch das **Efferdsmoose**. Rein äußerlich unterscheidet es sich vom Feuermoose nur durch seine blaugrüne Farbe, der es auch seinem Namen verdankt. Ansonsten unterscheiden sich Feuermoose und Efferdsmoose nicht. Beide Moosarten verbreiten sich gleich schnell und setzen bei Berührung ein ätzendes Sekret frei, das vor Fressfeinden schützen soll. Die Absonderung ist so aggressiv, dass sie zu starken Verätzungen führen kann. Abhilfe schafft hier nur das jeweils andere Moose, da sich die Sekrete gegenseitig neutralisieren. In einigen Höhlen scheinen die Auswüchse der beiden Moose sich einen regelrechten Kampf in der Ausbreitung zu liefern. Manche Wände sind von den Ausläufern beider Moose überzogen, während auf anderen nur eine Farbe dominiert. An den Stellen, an denen Feuer- und Efferdsmoose aufeinander treffen, färben sich beide violett, wobei die Farbtöne ineinander verfließen.

Eine Kuriosität wie Rarität gleichermaßen unter den Flechten ist die **Dimmerflechte**. Sie kommt nur unter Tage an den Decken von Höhlen vor und gibt ein milchigweißes Dämmerlicht von sich. Bei Bergleuten ist die Dimmerflechte sehr beliebt, sie delt sie sich doch stets in der Nähe von Kristallen an. Werden die Kristalle entfernt, stirbt die Flechte auf seltsame Weise binnen kürzester Zeit ab. Wenn man jedoch einen mit Dimmerflechten überzogenen Kristall bei sich trägt und für Schutz vor natürlichem Licht sorgt, dann hat man einen probaten Fackelersatz für Reisen unter Tage.

Ebenfalls höchst selten ist das **Wandermoose**, das sich bei ungünstigen Bedingungen zu kleinen Bällen zusammenrollt und dann auf Wanderschaft geht. Dabei scheint es ein unglaublich gutes Gespür für Wasservorkommen zu besitzen, weshalb schon Abenteurergruppen dem Moose gefolgt sind, wenn sie keine Vorräte mehr besaßen – denn das Moose ist erstaunlich schnell bei seiner Reise. Kaum bekannt ist hingegen, dass dieses Gespür für Wasser kurzzeitig auch auf einen Menschen übergeht, wenn er das übel riechende und abscheulich schmeckende Moose entsprechend präpariert vertilgt.

Ein Geheimnis der Zwerge ist die **Steinrinde**. Diese Pflanze wächst direkt auf Stein und sieht auch haargenau so aus, nur wenn man sich ihr mit Feuer nähert, erkennt man den Unterschied. Denn die recht leichte Steinrinde ist höchst brennbar und kann daher als Ersatz für Feuerholz dienen – unvorsichtige Abenteurer haben aber auch schon unbeabsichtigt große unterirdische Feuer ausgelöst.

PILZE DES UNTERGRUNDS

»Das geht doch ganz einfach, so eine Pilzpflanze nach dem Rezept meiner Ur-ur-ur-Großmutter. Ist lecker und sättigend zugleich. Nehmt einfach ein paar Nickerlinge. Aber reinigt sie nicht mit Wasser. Bürstet sie nur sauber, sonst geht ihr Geschmack verloren. Mischt sie mit einer Handvoll Bittersalz-Breitlinge, die ersparen einem das Salz. Ein wenig Süße bringt geriebenes Bleizuckermoose. Wenn Ihr es etwas schärfer mögt, streut einfach etwas von der Feuerroten Ferrit-Flechte über das Ganze. Was? Ihr kennt diese Pilze nicht? Komisch ... Na, dann solltet Ihr mal mit in einen unserer Pilzgärten kommen. Aber die liegen tief in unseren Minen.«

—ein zwergischer Pilzzüchter im Gespräch mit einem menschlichen Koch

Eine Sonderstellung innerhalb der unterirdischen Gewächse nehmen die Pilze ein. Sie gedeihen selbst in größter Tiefe, wo keine anderen Pflanzen wachsen können. (Dass Pilze keine Pflanzen sind, ist den Aventuriern nicht bekannt.) Besonders die Zwerge kennen eine Vielzahl verschiedener Pilzarten und züchten diese gezielt.

In zwergischen Wohnhöhlen taucht der **Schummrige Wandpilz** die Räume in ein angenehmes Licht, während der **Helle Wandpilz** größere Räume derart hell erleuchtet, dass selbst feinste Arbeiten möglich sind. In langen unterirdischen Gängen sorgt der **Laternenpilz** anstelle von Fackeln für die Beleuchtung.

Den Menschen bekannter ist der **Phosphorpilz**. Auch er benötigt scheinbar nur Feuchtigkeit, um sich auszubreiten. Ist eine Höhle feucht genug, bildet er an den Wänden eine etwa fingerdicke Schicht, die von sich aus grünlich leuchtet. Reicht die Feuchtigkeit aus, kann aus dem dezenten Leuchten ein kräftiges Licht werden, das sogar große Höhlen in grünliches Licht tauchen kann.





Überraschend viele essbare Pilze wachsen unter der Erdoberfläche. Gerade in der zwergischen Küche sind sie ein zentraler Bestandteil vieler Speisen als Ersatz für das oberirdische Gemüse. Arten wie der **Bittersalz-Breitling**, der **Schwefelschwamm**, die **Feuerrote Ferrit-Flechte**, der **Nickeling**, der **Shamahampion**, die rote und die gelbe **Quecksilber-Kruste**, der **Arsenzker**, das **Bleizuckermoss** und die **Duftende Antimonia** sind allesamt reich an Mineralien und auch für Menschen essbar (wenn auch nicht in solchen Mengen, wie die Zwerge sie verzehren). Darüber hinaus kennen die zwergischen Pilzzüchter weitere nahrhafte Arten, die allerdings für Nichtzwerge schwammig-fade bis seifig schmecken oder gar giftig sind.

Ein weit verbreiteter, aber ungenießbarer Pilz ist der bleiche **Minenschwamm**. Er kommt ausschließlich in Höhlen und anderen feuchten unterirdischen Räumen vor und überzieht mit seinen unförmigen, gallertartigen Wucherungen die Wände. Bis auf sein abstoßendes Äußeres ist der Minenschwamm jedoch harmlos. Im Hochsommer stellt der **Orkland-Bovist** eine Gefahr für alle jene dar, die sich dem knollenförmigen und bis zu einem Schritt durchmessenden Riesenpilz nähern. Der in kleinen Gruppen vorkommende Pilz platzt in der wärmsten Zeit des Jahres bei der kleinsten Bodenerschütterung auf. Durch den Druck im Inneren des Pilzes schießt er seine Sporen in die Luft. Auf der Haut erzeugen sie ein schmerzhaftes grünes Geflecht, doch wehe denen, die die Sporen einatmen. Aus den Sporen entwickelt sich ein gefährlicher Lungenpilz, der zwar behandelt werden kann, den Körper aber dauerhaft schwächt.

In manchen Höhlen, so etwa in Garetien und im Kosch, wachsen Pilze von riesigen Ausmaßen. Der hellgraue **Riesenschirmling** wird ein bis fünf Schritt hoch und spannt seinen breiten Hut oft Krempe an Krempe. Oft benachbart ist der ebenso lange, schlankere **Drachenhals**. Man kennt auch Riesenpilze in der Form gewaltiger Pfifferlinge und Boviste. Wo sich regelrechte Pilzwälder gebildet haben, kommen vereinzelt auch verholzte Pilze vor, die mit Werkzeug oder Magie ausgehöhlt wurden und als Wohnstätte von Zwergen oder Grolmen dienen.

Eine Besonderheit der größten Tiefen ist der **Lichtnebler**, ein unscheinbarer Pilz, der große Geflechte bildet. Er ist höchst empfindlich gegenüber jeder Art von Licht, weshalb er seine Sporen zu dichten Wolken verschießt, wann immer er in Kontakt mit Helligkeit kommt. Dadurch können ganze unterirdische Höhlen eingenebelt werden. Viel gefährlicher ist hierbei aber, dass die Sporen des Lichtneblers höchst ätzend sind und daher einem Menschen oder Zwergen gefährlich werden können, wenn sie eingeatmet werden.

Die **Felsenmilch** hingegen ist ein Glück für jeden Abenteurer. Diese weiße Substanz entsteht, wenn ein tief in engen Erdspalten lebender und praktisch unbekannter Pilz durch kleinste Bewegungen im Gestein verletzt wird. Diese weiße Substanz ist höchst nahrhaft und stellt auch eine wichtige Nahrungsquelle der Wühlschrate großer Tiefen dar.

Als ebenso große Wohltat erscheint der **Grüne Schleimpilz**, der zwar höchst widerlich anzuschauen ist, der aber gleich eine Reihe vorteilhafter Eigenschaften besitzt. Wenn der abgesonderte Schleim der Lamellen geschnupft wird, kann man gefahrlos Grubengase und Pilzsporen atmen. Als Nahrung vertilgt führt der (in Geschmack und Konsistenz an Rindfleisch erinnernde) Pilz dazu, dass der Benutzer sehr empfindlich auf Erschütterungen reagiert, was in unterirdischen Höhlen un-

schätzbar hilfreich sein kann. Und zu guter Letzt kann man sich den ausgepressten Saft des Strunkes in die Augen träufeln, um dadurch Dämmerungssicht zu erhalten. Das bei der Verwendung des Pilzes meist unbekannte Problem ist allerdings, dass sich der so hilfreiche Pilz bei jeglicher Verwendung im System des Nutzers festsetzt und daher die Wirkung nicht von selbst nachlässt – was am Tageslicht auf einmal sehr hinderlich sein kann.

Weniger gefährlich sind die Nebenwirkungen des unscheinbaren **Dergolaschs**. Dieser Pilz schmeckt zwar nicht sonderlich gut, er mindert aber die Auswirkungen von Angst vor Dunkelheit oder der Enge tiefer Gänge. Zwerge geben das mit wohl-schmeckenderen Substanzen versetzte Pulver des Dergolaschs häufig an menschliche Begleiter unter Tage, um sich deren Gemjammer nicht ständig anhören zu müssen.

WERTE NEUER KREATUREN

TIEFENSCHERER

Verbreitung: ganz Aventurien (unterirdisch, ab 500 Schritt Tiefe) **Auftreten:** einzeln

Schulterhöhe: 1 Schritt **Gewicht:** 500 Stein

INI 12+1W6 **PA** 5 **LeP** 80 **RS** 8

Vordere Greifzange: **DK** HN **AT** 17* **TP** 2W6+4, **RS** –2

Biss: **DK** H **AT** 18* **TP** 2W6+2, **RS** –2

Hintere Greifzange: **DK** H **AT** 12 **TP** 1W6+4, **RS** –1

GS 8 **AuP** 180 **MR** 15/12 **GW** 16 **WS** 9

Beute: 250 Rationen Fleisch (fast ungenießbar), Zangen (Trophäe)

Besondere Kampfregele: 2 Attacken pro Kampfrunde, Umklammern (12), Verbeißen

*) Der Tiefenscherer versucht seinen Gegner mit der vorderen Greifzange zu packen und festzuhalten. Solange er einen Gegner fest im Griff hat, beißt er zu, wobei durch die Greifzange pro KR zusätzliche 2W6–2 TP entstehen. Pro KR sinkt der RS des Opfers um 2 Punkte (sowohl bezüglich der Bisse als auch der Greifzange), da die äußerst scharfen Beißwerkzeuge, genau wie die Zangen, selbst Metall durchdringen. Für jede Stelle, an der es dem Tiefenscherer gelingt, die Rüstung völlig zu durchbrechen (RS 0), sinkt der Gesamt-RS der Rüstung permanent um 1. Für die hintere Greifzange gilt nur eine RS-Senkung um einen Punkt pro KR bei erfolgreicher Umklammerung.

LICHTLAURER

Verbreitung: ganz Aventurien (unterirdisch, ab 700 Schritt Tiefe) **Auftreten:** einzeln

Schulterhöhe: 4 Spann **Gewicht:** 100 Stein

INI 8+W6 **PA** 8 **LeP** 35 **RS** 3

Pranken: **DK** HN **AT** 14 **TP** 1W6+4

Biss: **DK** H **AT** 10 **TP** 2W6+4

GS 5 **AuP** 75 **MR** 2 **GW** 9 **WS** 8

Beute: 60 Rationen Fleisch (ungenießbar), Haut (besseres Leder)

Besondere Kampfregele: Hinterhalt (4)





WERTE NEUER PFLANZEN

FEUERWÜHLER

Verbreitung: ganz Aventurien nördlich des Yaquir (unterirdisch) **Auftreten:** einzeln oder in Paaren

Länge: bis 5 Schritt **Gewicht:** bis 2 Quader

INI 6+W6 **PA** 4 **LeP** 100 **RS** 6

Tentakel: **DK** HNS **AT** 18 **TP** 2W6+4

GS 4 **AuP** 350 **MR** 18/10 **GW** 18 **WS** 12

Beute: wertlos

Besondere Kampfgregeln: Hinterhalt (12), 4 Attacken pro Kampfunde, Feuerodem (2 SP pro KR auf 5 Schritt); seine Fähigkeit zum Schmelzen von Steinen setzt er im Kampf nicht ein, um von der Beute noch etwas übrig zu haben

MOSCHUSLURCH

Verbreitung: ganz Aventurien (unterirdische Gewässer, ab einer Tiefe von 100 Metern)

Auftreten: Rudel (2W6+1 Tiere)

Länge: 1,5 Schritt **Gewicht:** 40 Stein

INI 6+W6 **PA** 8 **LeP** 35 **RS** 1

Biss: **DK** HN **AT** 12 **TP** 1W+3

GS 4 **AuP** 50 **MR** 6/8 **GW** 6 **WS** 5

Beute: Sekret (alchemistische Verwendung vermutet)

Besondere Kampfgregeln: Hinterhalt (6)

Der Moschuslurch verströmt auf 10 Schritt Entfernung sein Sekret, das folgende Auswirkungen auf jegliche Opfer (außer Zwerge) hat: KL, IN, GE, AT, PA je -4. Die Nutzung von Kampfmanövern ist nicht möglich.

HIRNSCHNECKE

Verbreitung: südlicher Linie Salza-Vallusa (unterirdisch)

Auftreten: einzeln

Größe: maximal ein Halbfinger

Gewicht: wenige Skrupel

Besondere Regeln: Die Hirnschnecke setzt einen Stoff im Gehirn des Opfers frei, der wie der Zauber KARNI-FILO RASEREI wirkt.

STEINSPINNE

Verbreitung: ganz Aventurien (unterirdisch, ab einer Tiefe von 300 Schritt)

Auftreten: Gruppen (2W20 Tiere)

Größe: ein halber Schritt **Gewicht:** 15 Stein

INI 9+2W6 **PA** 4 **LeP** 18 **RS** 1

Biss: **DK** H **AT** 8 **TP** 1W6+1(+Gift*)

GS 7 **AuP** 15 **MR** 9/8 **GW** 8 (in Rudeln) **WS** 5

Beute: Gift (5 S)

Besondere Kampfgregeln: Hinterhalt (5)

*) Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinnen zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 2 Wirkung: AT, PA, GE und KK je -1; Beginn: 3 KR, Dauer: die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Stunde. Bei gelungenem Resistenzwurf zeigt das Gift keine Wirkung.

Im Folgenden gilt generell: Alchemistische Verwendungen der Pflanzen sind unbekannt und funktionieren nach Meistermaßgabe. Die Preise gelten nur, wenn die Wirkung der Pflanze bekannt ist, was praktisch nur bei Höhlenkundigen oder Zwergen der Fall ist.

WANDERMOOS



Typ: Nutzpflanze

Gebiet: ganz Aventurien südlich einer Linie Olport-Festum

Verbreitung: trockene Höhlen und Gänge (sehr selten), feuchte Höhlen (selten)

Bestimmung: +14 (+5 im mobilen Zustand)

Ernte: ganzjährig

Grundmenge: ein Moosball

Dosis und Wirkung: unverarbeitet führt Einnahme des Mooses zu Übelkeit und Erbrechen (W6 SP)

Haltbarkeit: W20 Monate

Preis: 2 D pro Ball

Name: Wandermooß-Essenz

Typ: Stärkungsmittel

Zubereitung: Ein Ballen Moos wird verbrannt, die Asche wird anschließend mit etwas Speiseöl vermischt und muss ohne weitere Flüssigkeit eingenommen werden.

Verarbeitung: +4

Dosis und Wirkung: Die Essenz aus einem Ballen Moos verleiht für 2W6 Stunden die Fähigkeit, die nächstgelegene Wasserquelle aufzuspüren.

Haltbarkeit: W6 Jahre

Preis: 15 D

STEINRINDE



Typ: Nutzpflanze

Gebiet: ganz Aventurien

Verbreitung: Höhlen ab 100 Schritt Tiefe (selten), Höhlen ab 300 Schritt Tiefe (gelegentlich)

Bestimmung: +12

Ernte: ganzjährig

Grundmenge: W6 Stein

Dosis und Wirkung: Ein Stein Rinde verbrennt etwa so schnell und so gut wie 3 Stein Feuerholz.

Haltbarkeit: W6 Tage

Preis: 5 S pro Stein

LICHTNEBLER



Typ: Gefährliche Pflanze

Gebiet: ganz Aventurien nördlich einer Linie Neetha-Khunchom

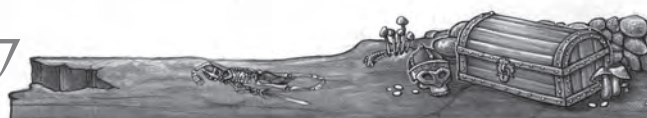
Verbreitung: Höhlen ab 75 Schritt Tiefe (gelegentlich)

Bestimmung: +10 (+4 nach Freisetzung der Sporen)

Ernte: Efferd bis Hesinde und Peraine bis Praios

Grundmenge: 1 Skrupel Sporen

Dosis und Wirkung: Die vom Pilz freigesetzten Sporen verursachen starke Verätzungen auf der Haut (2W6+2 Schadenspunkte). Ein Einatmen der Sporen kann nur





mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe verhindert werden, anderenfalls weitere 1W20 Schadenspunkte.

Beginn: sofort

Giftstufe: 7

Haltbarkeit: 1W6 Tage

Preis: 2 D pro Skrupel

Besonderheiten: Die Sporen müssen bei völliger Dunkelheit ausgeschüttelt und in ein lichtdichtes Gefäß gefüllt werden.

Name: Lichtnebler-Stinkbeutel

Typ: Kontakt- oder Atemgift

Zubereitung: Die Sporen müssen bei vollkommener Dunkelheit in 1 Flux Wasser und 1 Flux Wühlschrat-speichel gelöst werden, anschließend muss der Sud eingekocht werden. Das resultierende Pulver wird in einen porösen Beutel gefüllt.

Verarbeitung: +12

Dosis und Wirkung: Wenn der Beutel geworfen wird und platzt, wird das Pulver im Umkreis von 5 Schritt freigesetzt. Bei Hautkontakt verursacht es 2W6–2 SP, dazu, wenn es eingeatmet wird, weitere 1W20–2 SP.

Beginn: sofort

Giftstufe: 5

Haltbarkeit: 1W6 Monate

Preis: 10 D pro Granate

FELSEN MILCH



Typ: Nutzpflanze

Gebiet: ganz Aventurien

Verbreitung: Höhlen ab 100 Schritt Tiefe (selten)

Bestimmung: +4

Ernte: ganzjährig

Grundmenge: 1 Schank

Dosis und Wirkung: Ein Schank Felsenmilch kann eine fünfköpfige Gruppe etwa einen Tag ernähren.

Haltbarkeit: 2W6 Wochen

Preis: 5 S pro Schank

Besonderheiten: Wühlschrate können Felsenmilch auf 10 Schritt Entfernung riechen und werden von ihr sehr stark angezogen – auch wenn sie sich im Rucksack eines Abenteurers befindet.

GRÜNER SCHLEIMPILZ



Typ: Nutzpflanze/Giftpflanze

Gebiet: ganz Aventurien südlich einer Linie Thorwal-Festum



Verbreitung: Höhlen ab 50 Schritt Tiefe (selten), Höhlen ab 100 Schritt Tiefe (gelegentlich)

Bestimmung: +6

Ernte: ganzjährig

Grundmenge: 1W20 Unzen

Dosis und Wirkung: Der Schleimpilz kann gegessen werden, wodurch man für 1W6 Stunden die Gabe *Er-schütterungsgepür* auf einem Wert von 3 (+1 pro weiterer Unze) erhält. Bei einer 1 bis 3 auf dem W20 (+1 für jede weitere Unze) setzt sich der Pilz im System fest. Die Gabe bleibt erhalten, führt an der Oberfläche aber zu starkem Unwohlsein und Senkung von KL und IN um 3 Punkte.

Haltbarkeit: 1W6 Tage

Preis: 5 S pro Unze

Besonderheiten: Die negativen Auswirkungen des Pilzes sind erst bei einer zweiten Pflanzenkunde-Probe +6 bekannt. Die Entfernung des Pilzes aus dem System erfordert mehrere Proben *Heilkunde:Gift* oder *Heilkunde:Krankheit* +7 sowie die Einnahme gewisser Kräuter und Substanzen, die nur einem Höhlenkundler bekannt sind.

Name: Grüner Pilzschleim

Typ: Stärkungsmittel/Gift

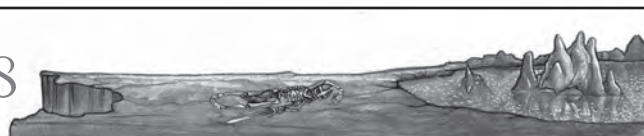
Zubereitung: Der Schleim der Lamellen muss vorsichtig aufgefangen, getrocknet und fein zerstoßen werden.

Verarbeitung: +2

Dosis und Wirkung: Aus einer Pilzkolonie kann etwa 1 Skrupel Schleim gewonnen werden. Dieser Skrupel kann geschnupft werden, wodurch man eine Woche lang eine Immunität gegen Atemgifte erhält. Nach dieser Woche klingt die Wirkung ab, der Pilz bleibt jedoch im Kreislauf des Wirtes und dieser erhält den Nachteil *Miserabler Geruchssinn*.

Haltbarkeit: 1W6 Wochen

Preis: 1 D pro Skrupel





Name: Grünschleim-Tropfen

Typ: Stärkungsmittel/Gift

Zubereitung: Der Strunk muss ausgepresst werden, anschließend wird der Saft mit etwas Wasser verdünnt. Eine Pilzkolonie ergibt genug Saft für einen Flux Tropfen.

Verarbeitung: +3

Dosis und Wirkung: In die Augen geträufelt verleiht der Saft bis zur Entfernung des Pilzes aus dem Kreislauf des Wirts (s.o.) den Vorteil Dämmerungssicht bei gleichzeitiger Lichtempfindlichkeit.

Haltbarkeit: 1W6 Wochen

Preis: 1 D pro Flux

DERGOLASCH



Typ: Nutzpflanze

Gebiet: ganz Aventurien

Verbreitung: Höhlen (selten)

Bestimmung: +8 (+4 für Zwerge)

Ernte: Rondra bis Ingerimm

Grundmenge: 1W6 Pilzhüte

Dosis und Wirkung: Unverarbeitet führt der Dergolasch sofort zu leichter Übelkeit und Erbrechen (1W6TP(A)). Dadurch ist er aber ein probates Brechmittel.

Beginn: 1 KR

Giftstufe: 2

Haltbarkeit: 2W6 Stunden

Preis: 1 S pro Pilzhut

Name: Dergolasch-Pulver

Typ: Stärkungsmittel

Zubereitung: Die zerkleinerten Pilzhüte werden eingekocht, das resultierende Pulver wird mit dem Pulver diverser anderer Speisepilze vermischt.

Verarbeitung: +4

Dosis und Wirkung: Aus 5 Pilzhüten kann man etwa 5 Skrupel Pulver gewinnen. 1 Skrupel senkt für einen Tag die schlechten Eigenschaften Dunkelangst und Raumangst um je 5 Punkte.

Haltbarkeit: 4W6 Wochen

Preis: 5 D

KULTURSCHAFFENDE WESEN UNTER DER ERDE

Auch wenn die meisten vernunftbegabten Wesen Aventuriens über Tage leben, gibt es doch so manches Volk, das sein Leben teilweise oder vollständig im dunklen Untergrund fristet. Neben den allseits bekannten Zwergen (über die Sie mehr in der Spielhilfe **Angroschs Kinder** erfahren), gibt es dabei auch manche Wesen, von denen kaum ein Mensch jemals gehört hat. In diesem Kapitel finden Sie eine Übersicht über die diversen bekannten und unbekannten kulturschaffenden Kreaturen der Tiefe.

KINDER DER TIEFE

Manche Wesen und Völker verlassen praktisch nie die schützenden heimatlichen Höhlen und sind perfekt an das Leben unter Tage angepasst.

TIEFZWERGE

»Schon manche Berichte erreichten uns, die von haarlosen und bleichen Zwergen berichteten, die im Gefolge der Orks in das Svellttal kamen. Sie sollen für die Schwarzpelze in eroberten Minen Erz abbauen und ihnen treu ergeben sein – ob das jedoch nur heißt, dass sie streng unter ihrer Knute stehen, weiß man nicht. In jeden Fall scheinen diese armen Kreaturen das Sonnenlicht zu meiden. Es liegt nahe zu vermuten, dass diese ‚Tiefzwerge‘, wie man sie mitunter nennt, mit den zwergischen Legenden der bei Angrosch in Ungnade gefallenen Stadt Umrzim in Verbindung zu bringen sind.«

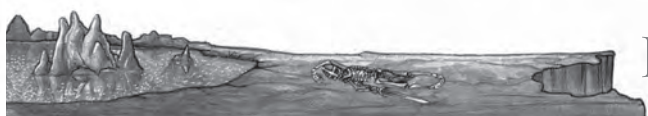
—Elcarna Erillion von Hohenstein bei einer Vorlesung an der Akademie der Verformungen, 1017 BF

»Nein, das ist KEIN haarloser Zwerg. Und wenn du das noch mal behauptest, liegst du gleich neben ihm.«

—ein zwergischer Abenteurer zu seinem menschlichen Gefährten, nachdem sie einen Tiefzwerg erschlagen haben, 1029 BF

Tatsächlich handelt es sich bei den Tiefzwerge um die zutiefst degenerierten Nachfahren der Söhne Aboralms, jenes Zwergenstammes, der nach dem Tag des Zorns gen Norden zog und die sagenhafte Binge Umrzim gründete. Doch selbst ahnen die Tiefzwerge kaum noch etwas von dieser Herkunft, zu stumpf ist ihr Geist geworden. Mag ihr Körperbau noch einem Angroscho ähneln, ist die abscheulich bleiche Haut und die absolute Haarlosigkeit Zeichen ihres Lebens ohne Sonne. Dementsprechend schlecht sind ihre Augen ausgebildet, was sie jedoch durch verbesserte übrige Sinne wettmachen. Ihre schmutzigen Körper hüllen sie allenfalls in dreckige Lumpen oder Fell- und Lederfetzen, häufig aber bleiben sie nackt. Ihr Geist ist kaum noch zu größeren Denkleistungen im Stande, auch sind sie dermaßen ungelehrig, dass sie selten aus ihren Fehlern irgendwelche Schlüsse ziehen. Kein Wunder also, dass manch aventurischer Gelehrter sie für das Produkt einer Verbindung von Zwergen und Wühlschragen hält. Zwerge leugnen nicht nur dies, sondern auch jegliche Verwandtschaft mit den Tiefzwerge.

Während Tiefzwerge lange einzig in den Gebirgszügen des nördlichen Orklandes lebten, sind sie im Zuge des Orkensturms als Sklaven auch bis ins Svellttal gelangt und haben sich von dort, im Schutze der Nacht von Höhle zu Höhle eilend, selbst bis in die Katakomben unter Gareth verbreitet. Dabei werden Tiefzwerge nicht immer zu einer Gefahr für die Erkunder ihrer heimatlichen Höhlen, zu sehr haben sie meist Angst vor den Eindringlingen. Gerade wenn sie sich stark genug fühlen, können sie aber auch Menschen angreifen und töten. Mehr zu Tiefzwerge erfahren Sie in der Spielhilfe **Angroschs Kinder** ab Seite 85 und in der Spielhilfe **Reich des Roten Mondes** ab Seite 146.





ТІЕПЕГОВЛІНС

Von den Bewohnern der Oberfläche kaum wahrgenommen, hat sich schon vor Jahrtausenden ein Teil der Goblins an das Leben in der Tiefe angepasst. In den Bingen von Umräzım schufteten nicht nur Orks, sondern auch rotpelzige Goblins als Sklaven, bis sich die Geknechteten schließlich erhoben. Viele – Zwerge, Orken und Goblins – starben in den Kämpfen. Nur ein Bruchteil von ihnen erreichte sicher die Oberfläche. Der weit größere Teil wurde von einstürzenden Gängen zermalmt oder in der Tiefe eingeschlossen. Großes Wehklagen herrschte unter den verschütteten Goblins. Tagelang irrten sie durchs Dunkel und fanden keinen Ausweg. Ihre Rettung erschien ihnen schließlich in Gestalt eines großen, fahlweißen Wurms, dem die entkräfteten Jäger in sein Gelege folgten. Hier, über einer riesigen Magma-kammer, die den Fels wohligh wärmte, fanden sie die blinde Brut des Wurms und begannen, sie wie Schweine zu züchten.

Die Schamaninnen der Unglücklichen sahen darin ein Zeichen *Mailam Rekdais*: Die Muttersau wollte offenbar, dass ihre Kinder in der Tiefe verweilten, verborgen vor den Augen der Oberirdischen. Mit der Zeit wandelte sich das Bild der Göttin hin zu *Malmam Ruchdai*, der großen Würmin, deren tausendfache Brut die Tiefengoblins nährt und ihnen, wie einst die Schweine der Oberfläche, als Nutz- und Reittier dient. Statt den Wind über der Steppe verehren die Schamaninnen heute die Magmaglut. Sie wärmt ihre unterirdischen Dörfer und erhält die Fahlwürmer am Leben. Jene sind zur Lebensgrundlage der Tiefengoblins geworden: Als Fleischwürmer liefern sie Nahrung und Leder für Kleidung und Zelte, außerdem dienen sie zur Beseitigung jeglichen Unrats, den sie mit unersättlicher Gier auffressen. Als Bohrwürmer trieben und treiben sie Tunnel in weiches Gestein, so dass die Tiefengoblins sich ausbreiten konnten und nun unter einigen Gebirgen des Orklandes zu finden sind.

Doch nicht nur die Kultur der Tiefengoblins hat sich verändert. Auch ihr Aussehen passte sich an das unterirdische Leben an. Das rostrote Fell ist fast völlig verblichen und bei einem Großteil von ihnen gar ausgefallen. Darunter tritt fahlweiße Lederhaut hervor, in der die Adern als dunkles Gespinst deutlich zu erkennen sind. Ihre Augen haben sich vergrößert, um auch den letzten Rest Licht einzufangen, so dass sie bei fast völliger Dunkelheit noch sehen. An vielen Orten reicht das jedoch nicht aus, weshalb sich die Tiefengoblins weit häufiger auf ihr gutes Gehör und den feinen Geruchssinn verlassen, mit denen sie sich fast traumwandlerisch durch die Finsternis bewegen. Darüber hinaus entwickelten sie harte Klauen, die ihnen beim Klettern, Graben und Kämpfen eine große Hilfe sind. Wie ihre Vettern an der Oberfläche sind auch die Tiefengoblins verhältnismäßig feige Geschöpfe. Sie legen Fallen und Hinterhalte für Eindringlinge und greifen generell nur in der Überzahl an. Wirklich feindlich gesinnt sind sie jedoch nur den Schwarzpelzen und Finsterzwerge, die sie und ihre oberirdischen Artgenossen zur Sklaverei in ihren Minen zwingen. Verirrten Tiefenforschern oder entflohenen Sklaven und Leibeigenen hingegen begegnen sie mit überraschender Freundlichkeit und Hilfsbereitschaft, erinnern sie diese doch stark an ihr eigenes Schicksal.

НӨНЛЕПӨГӨР

»Da glaubst du noch, du hast alles gesehen, und dann das: Sah schon aus wie ein Oger, doch auch so, aber war nicht größer als ich. Und

glaub mir, ich erkenne einen dieser Menschenfresser, wenn ich ihn sehe, hab an der Trollpforte ja mehr als einen erschlagen. Jedenfalls war das Vieh ganz bleich und sah richtig unheimlich aus. Da es uns aber fressen wollte – zumindest in der Gier nach Blut stand es seinen größeren Vettern in nichts nach –, machten wir ihm dann den Garau.«

—gehört in der Garether Taverne Schwert und Panzer, 1022 BF

Diese Abart der Oger lebt nur in den tiefsten Höhlen der Gebirge des nördlichen Orklands, der firunswärtigen Gebirge, des Ehernen Schwerts (und angeblich selbst der Salamandersteine). Sie erreichen nur etwa Menschengröße und haben auf Grund ihrer Lebensweise unter Tage bleiche Haut und kaum Haare. Sie besitzen keine Augen – ihre Augenhöhlen sind narbenartig verwachsen –, verfügen dafür aber über hervorragende übrige Sinne. Trotz ihrer vergleichsweise geringen Körpergröße sind die unglaublich breit gebauten Höhlenogers ebenso stark wie ihre Vettern.

Auch in Sachen Gefräßigkeit stehen sie den Ogern der Oberfläche in nichts nach, wenn sie sich laut schnüffelnd und tastend durch ihr Reich bewegen. So seltsam es auch klingen mag, handelt es sich bei den Höhlenogern um degenerierte Vertreter ihrer Art, die schon vor Jahrtausenden unter Tage eingeschlossen worden sein müssen. Während ihre oberirdischen Vettern trotz aller barbarischen Wildheit noch zu den kulturschaffenden Zweibeinern gerechnet werden, müssen Höhlenogers als zweibeinige Tiere – überaus aggressive noch dazu – angesehen werden.

ВӨНЛШРАТЕ

»Verflixte Steinköpfe, schon wieder haben sie einen unserer lukrativsten Stollen angefressen. Wie soll man da noch vernünftig schürfen, wenn alle paar Jahre diese tumben Kreaturen bei der Arbeit stören. Als Angrosch die geschaffen hat, muss ihm gerade das Schmiedefeuer ins Hirn gefahren sein.«

—ein zwergischer Bergarbeiter zu einem menschlichen Ankäufer, neuzeitlich

»Die Waldschrates schützen die tiefen Wälder vor den jungen Rassen, die Schneeschrates versteckten für ihre Brüder, die Bergschrates, das erste Schwarze Auge. Sie alle sind Zeugen alter Kulturen und von einer urtümlichen und ehrfurchtgebietenden Macht erfüllt. Nur wie passen die Wühlschrates in dieses Bild? Haben sie einst den Göttern gefrevelt, wie auch der zwölfgöttliche Mythos berichtet? Aber wieso war ihre Strafe dann so viel härter als die ihrer Verwandten?«

—handschriftliche Notiz an einer Ausgabe des Groszen Aventurischen Almanachs, unbekannte Datierung

Den Zwergen ein Graus sind die Wühlschrates. In ihren familienähnlichen Sippen graben sie sich überall in Aventurien durch den Boden. Dabei scheint kein Gestein vor ihren extrem harten Zähnen sicher zu sein. Selbst massiven Fels zermahlen die Schrates, während sie scheinbar planlos Tunnel graben. Die Körpergröße der Wühlschrates schwankt extrem: die kleineren Exemplare messen nicht mehr als drei Spann, die größten bekannten hingegen erreichten eine Länge von über zwei Schritt. Ihre dicke dunkelgraue Haut schützt sie vor den scharfen Klängen der Zwerge, die sie erbittert aus ihren Stollen vertreiben. Es scheint sich bei ihnen um degenerierte Angehörige der schratigen Rassen zu handeln, vielleicht Überreste von stol-





zen Wesen vergangener Zeitalter, die in lichtlose Kavernen flohen. Sie scheinen noch eine rudimentäre Intelligenz behalten zu haben, bisher gelang jedoch kein Versuch, mit ihnen in Kontakt zu treten. Auffällig ist jedoch, dass Trolle mitunter in Rage geraten, wenn sie von zwergischen Kämpfen gegen die Wühlschräte erfahren, sie weigern sich aber, über das Thema zu sprechen.

Wühlschräte fliehen vor jeglichen Lebewesen und Licht, werden jedoch zu reißenden Bestien, wenn man sie in die Enge treibt. Mit ihren scharfen Zähnen ist es ihnen ein leichtes, metallene Rüstungen zu durchdringen und diese förmlich in Stücke zu beißen. Aus diesem Grund versuchen auch manchmal unterirdisch oder in Höhlen lebende Völker (besonders Grolme, aber auch die Ferkinas des Thalussmassivs), Wühlschräte als Sklaven zu halten. Sie können dann nicht nur Gänge erweitern, sondern auch gegen Feinde getrieben werden. Die Ferkinas kennen sogar ein Kräutergemisch, mit dem man Stollenwände vor den eifrigen Zähnen der Wühlschräte schützen kann – ein Mittel, für das manche Zwergensippe sicher gut zahlen würde.

Auch wenn kaum ein menschlicher Forscher es auch nur ahnt und jeder Zwerg es schlicht nicht glauben würde, ist nicht jeder Wühlschrat so tierhaft wie die nahe an der Oberfläche lebenden Exemplare. Deren klackende Verständigungsmöglichkeiten und ihre Familienstrukturen sind in der Tat nur ein schaler Abglanz alter Zeiten, als sie in mehreren Kilometern Tiefe ganze Städte bewohnten. Heute stehen diese leer, durch gewaltige Erdbeeren sind nur Ruinen übrig geblieben. In diesen Regionen haben sich die Wühlschräte einen Teil ihrer alten Kultur bewahrt – da sie aber eine abergläubische Furcht vor der Oberfläche und besonders den Zwergen erfüllt, graben sie sich praktisch nie in höhere Regionen.

Dennoch mag es für Helden manche Überraschung bereit halten, wenn sie in kaum vorstellbaren Tiefen plötzlich auf ganze Sippen von Wühlschräten treffen, die eine richtige Sprache zu besitzen scheinen – ganz zu schweigen von den wenigen Schamanen der Steinfresser, die noch Reste der verlorenen Geheimnisse der Kristallomantie und Petromantie beherrschen. Riesige Schätze mögen in den verborgenen Städten auf den Entdecker warten, wenn sich nur jemand bis hier vorwagen würde.

SELTSAME UND UNBEKANNTE

Die folgenden Kreaturen leben in den tiefsten Kavernen und sind bisher kaum einem Aventurier bekannt – denn selbst wenn Abenteurer auf sie getroffen sind, haben sie dies nur selten überlebt. Ihre Helden können jedoch durchaus in sehr tiefen Höhlen auf sie stoßen und so vielleicht als erste einem breiteren Kreis davon berichten.

Kristalloide – Angrosch ka Broschrardosch

»Selten erblickte ich solche Pracht. Die Kaverne strahlte und glitzerte, als reiche Tis Regenbogen bis in Sumus Leib herab. Riesige Kristalle mit abertausenden Facetten, wie sie die Zwerge nicht schöner schneiden könnten, bildeten einen Dom, der des Götterfürsten würdig wäre. Und je länger ich mich in der Höhle aufhielt, desto sicherer war ich, dass die Göttlichen selbst anwesend waren. Fast schien es mir, als würden mich die Kristalle mit warm funkelnden Facettenaugen anblicken. Ich sandte ein Gebet zu Hesinde und Ingerimm, denn niemand sonst konnte diese Pracht aus Feuer in Stein ersonnen haben und als wäre mein Gebet erhört worden, brach ein

faustgroßer Kristall herab und landete geradewegs in meinen erhobenen Händen ...«

—letzter Eintrag im Buch der Schlange des spurlos verschwundenen Onyrion Schlangensinn, gefunden neben einem mannsgroßen Kristall in einer Grotte der Schwarzen Sichel, 1005 BF

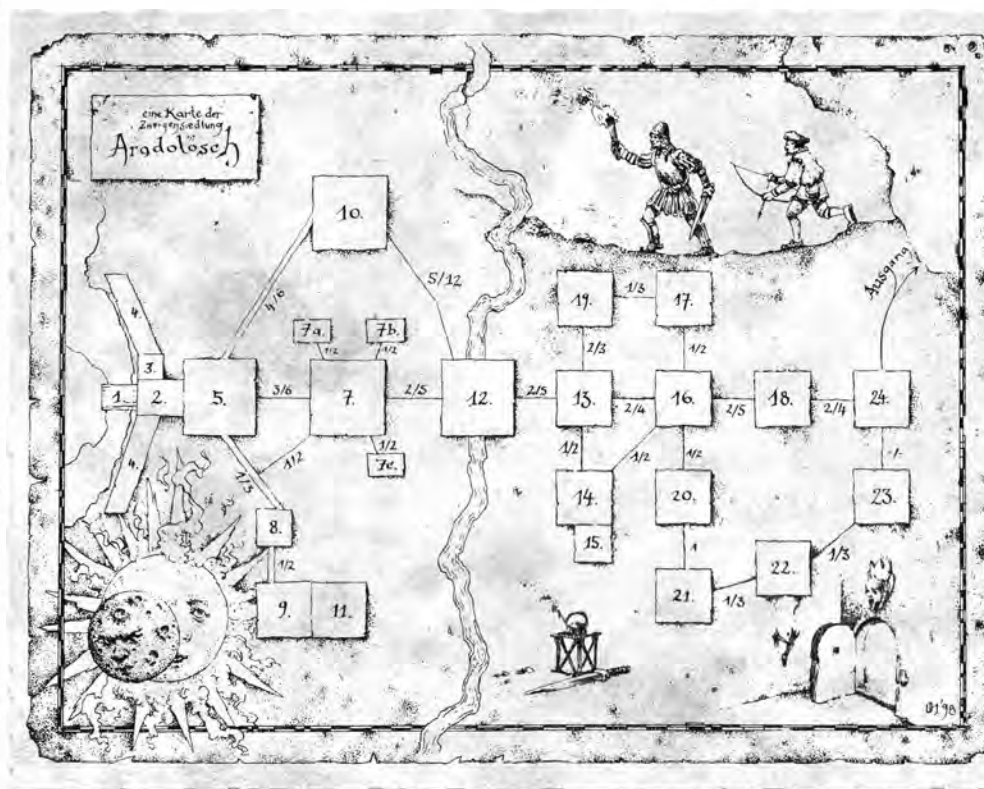
Schon die ältesten Mythen der Angroschim berichten von *Angrosch ka Broschrardosch* – Angroschs wirren Steingedanken –, Schriften in Bosparano nennen sie Kristalloide. Nur flüsternd werden die Sagen um die lebendig gewordenen Gedanken des verwirrten Weltenbaumeisters weiter gegeben. Heilige Ehrfurcht schwingt in den Stimmen der Zwerge, wenn sie von der Brillanz jener Splitter sprechen: Kristallfeuer, eingeschlossen in der einzigen bekannten natürlichen Brillantfacettenierung der unterirdischen Reiche – eine perfekte Vermischung der Elemente Angroschs und seiner Genialität. Für die Zwerge ist die Verbindung der Kristalloiden zu ihrem Gott unverkennbar und sie schützen sie noch mehr als die Schätze Sumus vor Schatzjägern oder gar den Drachischen. Trotzdem halten sie sich von den Kristallwesen fern, denn ihre Nähe ist gefährlich, wenn nicht gar tödlich. Da sie Teile von Angroschs Gedanken sind, enthalten sie schließlich neben dessen Genius und Schöpferkraft auch seinen Zorn und für den sterblichen Geist kaum verständliche Gedanken.

Unberechenbares passiert mit jenen Angroschim, die sich zu nah an die Kristalle wagen: Manche verwandeln sich langsam in Kristall, manche verwirren sich im Geiste und werden zu sabbernden Irren. Andere hingegen tragen solche Splitter ihr Leben lang bei sich und werden zu den größten Baumeistern, genialsten Konstrukteuren oder mutigsten Kriegern der Zwergenheit. Nur in der größten Not, wenn sie eines Rates jener Wesenheiten bedürfen, suchen die Zwerge die Kristallgrotten auf, in denen sich die Angrosch ka Broschrardosch sammeln. Dann schicken sie die Geoden, die Weisen der Steine, um mit den Kristalloiden zu reden, da ihnen der unheilvolle Einfluss weniger auszumachen scheint.

An der Oberfläche Deres wissen nur Wenige über die Kristalloiden Bescheid. In Berichten von Begegnungen mit ihnen werden sie als spannlange Kristallauswüchse an wenigstens zwerg hohen Kristallen beschrieben. Bemerkenswert ist ihre natürliche Facettenierung, die einem perfekten Brillantschliff entspricht und das Licht tausendfach in allen Regenbogenfarben bricht. Wer einem solchen Kristalloiden nahe kommt, fühlt sich zunehmend beobachtet. Sobald man ihn längere Zeit betrachtet, beginnt sich der Kristall zu drehen, bis er nur noch ein rotierendes Gleiß von Licht ist, das die Sinne gefangen nimmt. Dann ist der Unglückliche dem Willen des Kristalloiden verfallen, der ihm auf diese Weise Befehle erteilt. Wie unter der Wirkung eines BANNBALADIN wird er versuchen, ihm zu Diensten zu sein, und geht dabei sogar so weit, sein eigenes Leben für das des Kristalls zu geben. Aus diesem Bann kann er nur durch einen mächtigen Beherrschungen brechenden Zauber erlöst werden oder indem der Kristalloid zerschmettert wird – was der im Bann Stehende mit allen Mitteln zu verhindern sucht. Nicht selten jedoch entlassen die Kristallwesen ihre unfreiwilligen Diener nach einiger Zeit von selbst. Fleischliche Helfer benötigen sie nur aus wenigen Gründen: Schutz, Neugier und Fortpflanzung.

Als ortsgebundene Wesen sind sie auf einen mobilen Träger angewiesen, wenn sie die Oberfläche erkunden oder eine neue





Aradolosch ist eine seit Jahrtausenden verlassene Zwergerstadt unter den Trollzacken aus dem Abenteuer „Brogars Blut“. Sie stellt eine Passage unter dem Gebirge dar – und ein gutes Beispiel für einen rein schematischen Dungeonplan. Die Zahlen an den Gängen geben die Stunden an, die man braucht, wenn man sie zügig entlangläuft/genau kartographiert.

1 – See mit Brücke, 2 – Tor, 3 – Zugbrückenwinde, 4 – Schießstände, 5 – Markthalle, 6 – Werkhalle, 7 – Wohnkomplex, 8 – Drachenfalle, 9 – Vorratshalle, 10 – Gastsaal, 11 – Schatzlager, 12 – Hohe Brücke, 13 – Festhalle, 14 – Heilige Halle, 15 – Sakristei, 16 – Thronsaal, 17 – Königsgemächer, 18 – Äußerer Wachraum, 19 – Innere Wachstube, 20 – Aufzug, 21 – Flammenwand, 22 – Wassereintrich, 23 – Garten im Berg, 24 – Ausgangshalle

Kolonie gründen wollen. Zu diesem Zweck kann sich ein Kristalloid für viele Jahre von seiner Wuchsunterlage lösen und als wunderschöner faustgroßer Edelstein auf Reisen gehen. Hierin mag auch die Legende von so manchem Schmuckstück begründet sein, das seinen Träger zu den denkwürdigsten Taten anspornte, um dann im Dunkel einer unbekannten Höhle zu verschwinden.

Doch sind die Kristalloiden nicht nur harmlose Begleiter in den Taschen der Menschen, Elfen oder Zwerge. Werden sie beschädigt oder finden sie nach langer Wanderung keine geeignete Unterlage, so tritt Kristallwasser aus ihnen aus, eine Flüssigkeit, die jeden, der sie berührt, langsam in Kristall verwandelt. Das Opfer verspürt nur noch den Wunsch, sich möglichst tief hinab in eine dunkle Höhle in Sumus Leib zu begeben, wo es zum Grundstein für eine neue Kristalloidenkolonie wird. Ob diesen Unglücklichen durch mächtige Magie oder die Kräfte der Götter geholfen werden kann, ist unbekannt, doch berichten immer wieder Sagen von jenen, die für Jahrhunderte in Kristall eingeschlossen waren, bevor sie ins Leben zurückkehrten. Bisher hat noch niemand einen Kristalloiden einer magischen Analyse unterzogen. Würde es dennoch einmal jemand versuchen, so fände er eine starke magische Aura, die der eines Geden ähnelt und eine deutliche Affinität zu den Merkmalen Herrschaft und Einfluss aufweist.

Sporenkrieger

»Kennt ihr die Schemen der Tiefe? Habt ihr in alten und tiefen Gewölben jemals die Umrisse auf den schimmligen Wänden gesehen? Jene Umrisse, die doch nur allzu menschlich sind, als habe sich der Schatten eines Menschen in den schimmligen Untergrund geprägt? Oder ist es etwas in Menschengestalt, das sich von der Wand gelöst hat.«
—der Prospektor Ornald Binsenbeck zu einigen Abenteurern in der Roten Sichel, neuzeitlich

»Ich habe sie gesehen, die Augen in den Wänden, den weißen Tod aus dem Dunkel. Sie wollten mich, meine Haut – nein meinen Körper wollten sie befallen, die körperlos sind und dennoch voller Leben. Sie überfallen und überziehen das Tote in der Tiefe, und wenn sie sich eines Menschen bedienen, nehmen sie seinen Körper. Überwuchern ihn mit fauligen Schimmel. Unter der Rennbahn lauern sie, im Untergrund.«

—gehört im Noionitenkloster zu Gareth, neuzeitlich

»Grolmenzauberer und haarlose Schwertzauberinnen, fremdartige Schwertkämpfer und Greifenreiter. Zu den seltsamsten Gestalten zählten jedoch die Sporenkrieger, die sich der Leiber anderer bedienen.«

—aus einer nicht publizierten Vision des Nostriacus Thamos

»Aus der Tiefe der Berge kamen die Uld shud Neba. Ihre Haut war grau von Schimmel und ihr Odem war eine weiße Wolke des Todes. Ihre Aura brachte Verwirrung und Untergang. Einmal gerufen, zehrten sie von ihrem Träger, und nur die stärksten Krieger der Uld shud Neba waren wieder sie selber, nachdem die Fäulnis aus der Tiefe wieder dorthin zurückkehrte, von wo man sie gerufen hatte.«

—aus einer alten tulamidischen Überlieferung

Überlieferungen diverser Völker scheinen darauf hinzudeuten, dass es tief unter der Erde Aventuriens Pilzwesen gibt, die sich der Körper unglückseliger Wesen bedienen, um ihren verborgenen Zielen nachzugehen. Sie überziehen die Körper ihrer Opfer mit einem schaurigen Geflecht und kontrollieren sämtliche Gedanken. Nur selten gelingt es, die solcherart befallenen Wesen zu befreien – und eine Kommunikation war bisher noch nie möglich. So weiß auch niemand, wo die Sporenkrieger herkommen, denn sie scheinen unter fast allen Gebirgen Aventuriens vorzukommen.





Broschabrom – Die Felswandler

»Sie waren schon alt, als Borbarad die Gargylen schuf. Doch sie sind ebenso wie diese aus Stein. Dennoch sind sie nicht träge, sondern huschen, laufen, eilen durch die Finsternis. Erstarren im Licht, als wäre sie Statuen einer lange vergessenen Zeit.«

—aus einer Vorlesung über Kreaturen der zwergischen Sagenwelt am Anatomischen Institut zu Vinsalt, neuzeitlich

»Wimmelkrieger muss sein vorsichtig. Fels hab Aug, hab Hirn, hab Hunger! Steinfade nicht sicher für Weichwesen wie Wimmelkrieger.«

—der Troll Bormelkopf zu einer Gruppe Abenteurer an einem Höhleneingang im Raschulswall, neuzeitlich

»Die Broschabrom sind der Fluch einer jeden Binge und ein böser Scherz des Güldenens. Sie gaukeln dir vor, eine Statue zu sein – ein wahrlich hässliches Ding, grobschlächtig, als hätte ein Kleinling zum ersten Mal Hammer und Meißel angesetzt. Doch kaum setzt du selbst das Werkzeug an, um zu retten, was zu retten ist, da fällt der Fels über dich her, schlimmer als der übelste Wühlschrat, so dass du ihm nur mehr mit dem Hammer die hässliche Fresse zertrümmern kannst!«

—aus dem Monsterhandbuch des Gargi Sohn des Gax, etwa 300 v.BF

Die Felswandler oder Broschabrom – Angram für ‚brodelnder Fels‘ – scheinen auf den ersten Blick eine Abart der Gargylen zu sein. Völlig aus Stein verharren sie oftmals monatelang an Ort und Stelle und zeigen keinerlei Regung. Wie die Wasserspeier sind sie von erschreckendem Äußeren, doch das ist alles, was sie mit den Kreaturen Borbarads gemein haben – denn es sind keine Dämonenfratzen und -körper, sondern grobschlächtige, verzerrte Abbilder der Betrachter. Die Felswesen haben ein untrügliches Gespür für die dunklen Flecken auf der Seele und offenbaren ihre hässlichen Seiten. Gier, Neid, Hass und vieles mehr sind untrüglich in ihr Antlitz eingegraben. Obwohl die Zwerge um die Felswandler seit Jahrtausenden wissen, sind sie doch unfähig, sie zu erkennen. Als würde ihr Geist vernebelt, sehen sie in ihnen nur hässliche Statuen von sich selbst. Ob die Broschabrom vom gülden Pyrdacor geschaffen wurden, um den Angroschim zur Last zu fallen, oder ob sie noch viel älter sind, weiß heute niemand mehr. Ziel ihres Schöpfers war es wohl, durch die Seelenspiegelung Zwist und Zwietracht zu säen, auf dass sich die Opfer gegenseitig zerfleischen und zu einer leichten Beute würden. Längst ist ihr ursprünglicher Zweck sinnlos geworden, doch noch immer treiben sich ein paar Felswandler in den Tiefen Deres herum und dringen in Minen oder Keller ein, um ihrem Werk nachzugehen.

Außer den Trollen, die selbst die Fähigkeit der Versteinierung besitzen, und den Zwergen, die hin und wieder mit eindringenden Felswandlern Probleme haben, hat wohl noch niemand gesehen, wie sich ein Broschabrom bewegt – oder konnte danach noch davon berichten. Die Felswandler greifen generell nur aus dem Hinterhalt an. Solange sie von Licht beschienen oder beobachtet werden, verharren sie regungslos an Ort und Stelle. Nur wenn sie selbst angegriffen werden, setzen sie sich rasend zur Wehr und entwickeln eine schier unglaubliche Geschwindigkeit. Da die Angroschim nicht selten versuchen, die hässlichen Statuen zu verbessern oder zur nächsten Abraumhalde zu transportieren, geraten sie häufig mit ihnen aneinander. Auch wenn die Broschabrom völlig aus Fels und Metall – Adern aus Gold

oder gar Toschkril durchziehen sie – bestehen, treibt sie ein unstillbarer Hunger auf die Knochen der Lebenden um. Mit ehernen Armen umschlingen sie ihre Opfer und reißen ihnen das ‚Erz‘ aus dem Leib. Zurück bleibt kaum mehr als ein formloser Fleischklumpen. Das ist auch der Grund, warum man in der Nähe hungriger Broschabrom häufig auf eine große Zahl Riesenamöben stößt. Da sie nur aus Gallert bestehen, haben sie von den Felswandlern wenig zu befürchten. Im Gegenzug sind die Überreste einer Felswandler-Mahlzeit leicht verdauliche Kost für die Riesenamöben. Da die Broschabrom jedoch nur alle paar Jahrzehnte Nahrung benötigen, greifen sie selten Reisende der Tiefe an.

Besonders gefährlich wird es, wenn eine ganze Gruppe Felswandler Hunger bekommt und gemeinsam auf die Jagd geht. Waffen vermögen ihre ehernen Haut kaum zu durchdringen, während ihre Klauen und Zähne aus rasiermesserscharfem Gestein bestehen, die selbst Zwergenharnische zerfetzen können. Der beste Weg, eine solche Mordgruppe in Schach zu halten, ist viel Licht und gezieltes Beobachten der Felswandler, was sie in ihre Statuenpose zwingt. Allerdings ist es vor allem in größeren Kavernen schwierig, mehr als ein halbes Dutzend von ihnen zu beleuchten und im Auge zu behalten. Schon ein kurzes Blinzeln oder Flackern des Lichts reicht den Felswandlern, um sich mit unglaublicher Geschwindigkeit auf ihre Opfer zu bewegen. Für die Angegriffenen wirkt das, als würden die Statuen auf sie zu springen.

WANDERER ZWISCHEN TAG UND NACHT

Manches Volk lebt nicht ständig unter der Erde, sondern bringt nur einen Teil seines Lebens in den lichtlosen Gängen.

GROLME

»Natürlich könnt ihr in unsere Höhlen kommen, wir freuen uns auf jeden Gast.«

—der König der Sichelgrolme Paraxai zu einigen leichtsinnigen Abenteurern und späteren Sklaven, 1008 BF

»Auch die Grolme leben in tiefen Stollen, genau wie unser Volk. Doch keine Ähnlichkeit ist zwischen ihnen und den Angroschim. Wir hüten und pflegen die Schätze Angroschs, die gierigen Wasserköpfe aber trachten nur danach, zu rauben und zu stehlen – keine Liebe zu Angroschs Schöpfung ist in ihrem Tun. Kein Wunder also, dass es vor wenigen tausend Jahren zu Kämpfen zwischen unseren Vorvätern und den Feilschern kam. Seitdem ist der Amboss grolmenfrei und wir sorgen dafür, dass es auch so bleibt.«

—Arombolosch Sohn des Agam zu einem wandernden Abenteurer, neuzeitlich

Die Grolme, auch ‚Feilscher‘ oder ‚Altkinder‘ genannt, sind ein ursprünglich aus dem fernen Myranor stammendes Volk, des gemeinsam mit den menschlichen Güldenländern Aventurien erreichte. Schon immer bevorzugten sie Siedlungen unter Tage und lebten ursprünglich in den Katakomben unter der Metropole Bosparan und in tiefen Städten unter den angrenzenden Gebirgen. Erst in den Grolmenkriegen der Dunklen Zeiten wurden sie vertrieben und siedelten fortan in Gebirgen auf dem ganzen Kontinent.





Grolme werden nur etwa halb so groß wie Menschen und haben einen im Vergleich zu ihrer Körpergröße grotesk großen Kopf mit sehr runzligen Gesichtern. Sie haben sich vor allem einen Ruf als unerbittlich harte Händler und besessene Sammler gemacht. Dadurch und durch ihre unangenehme Art schlägt ihnen in den meisten Gegenden Aventuriens eine starke Feindseligkeit entgegen – ein Grund, weshalb sie auf sichere Siedlungen unter Tage fast schon angewiesen sind.

Heute leben höhlenbewohnende Grolme vor allem im Orkland (in ihrer Stadt Gh'Orgelmur), im Sichelgebirge, im Finsterkamm, den Beilunker Bergen und Trollzacken, den Windhagbergen sowie im Regengebirge. Sie haben von ihren Sklaven dabei teilweise riesige Gangsysteme in den Fels schlagen lassen, wo sie auch edle Metalle abbauen. Dennoch verlassen die Grolme ihre heimatlichen Hallen häufig, um mit den Menschen und anderen Völkern Handel zu treiben.

Dadurch sind Grolme auch eine hervorragende Quelle, um mehr über die Tiefen der Gebirge herauszufinden, niemals jedoch sollte man ihnen vertrauen. Zu sehr blicken sie auf alle anderen Rassen herab und zu oft endeten leichtsinnige Menschen als ihre willenlosen Sklaven.

Ausführliche Informationen zu den Grolmen und auch zu ihrer Höhlenstadt Gh'Orgelmur finden Sie in der Spielhilfe **Reich des Roten Mondes** ab Seite 128.

TROLLE

»Wimmelkrieger nich hab Geduld für Betrachten Steinschatz, mach nix Gut mit Hacke, nur groß Loch. Steinkleine gut sein in Erkennen Schön von Stein aber auch fehlt Geduld, Loch nich so groß, aber manchmal zu tief. Weltwandler könnt hab Geduld aber nix Sinn für Stein, guck lieber Baumige.«

—der Troll Bormelkopf befragt nach Edelsteinlagerstätten im Raschtulswall, neuzeitlich

Obwohl die Trolle eigentlich in riesigen Felsburgen an der Oberfläche der Gebirge leben, führt sie ihr Weg häufig in die Tiefe. Trollburgen erstrecken sich oft wenigstens genauso weit in die Gebeine der Erde, wie sie in den Himmel aufragen. Künstliche Höhlen, die den zwergischen Monumentalbaustil bei weitem in den Schatten stellen, gehen kaum wahrnehmbar in natürliche Kavernen über oder sind so aus dem Stein geschlagen, dass sie sich von natürlichen Formationen nicht unterscheiden lassen. Abenteurer, die in solche, meist verlassene, Trollbauwerke eingedrungen sind, berichteten, wie tiefe Ergriffenheit sie angesichts der beeindruckenden Größe der Anlagen erfüllte: *„So muss sich eine Maus fühlen, wenn sie durch unsere gute Stube huscht auf der Suche nach den Brosamen der unverständlichen Giganten.“*

Und unverständlich müssen die Hinterlassenschaften der Trolle auf die jüngeren Völker wirken: Riesige unterirdische Felsengärten aus Steinsetzungen in scheinbar sinnloser Anordnung erzählen die großen Epen der Trolle, nur ansatzweise zu begreifen für jene, die ihrer Raumbilderschrift mächtig sind. Andere Höhlen sind gefüllt mit Kristallen in Tiergestalt. Sie zeigen die Seelentiere – und damit ein Abbild der Seele – von Generationen von Trollen. Das gute Gespür der Bergschrate für Steine offenbart sich auch in einigen ihrer seltensten Wunderwerke, den Kristalldomen. Obwohl die Trolle als ausgesprochen musikbegeistert gelten, glaubt man doch nach wie vor, dass sie keine eigenen Instrumente spielen. Dabei werden ihre Instrumente

schlicht und einfach oft nicht entdeckt: Was auf den ersten Blick wie eine natürliche Höhle, gefüllt mit Kristallen, wirkt, enthüllt erst beim zweiten Hinschauen sein Geheimnis. Wie die Felsgärten sind die Kristalle fein säuberlich ausgerichtet und wurden so geschliffen, dass sie bei der kleinsten Berührung zu singen beginnen. Leider findet man heute nur noch wenige Trolle, die die Muße und vor allem die Kenntnis haben, einen der Kristalldome zum Klingen zu bringen.

Viele ihrer unterirdischen Geheimnisse werden wohl für immer ein Rätsel bleiben, denn nur selten begegnen Abenteurer einmal einem gesprächsbereiten Troll, der nicht in Rätseln spricht. *Bormelkopf* vom Stamm der *Tolpatatsch* im Raschtulswall ist so eine Ausnahme. Immer wieder berichteten Abenteurer in den letzten zweihundert Jahren von Begegnungen mit ihm, bei denen er nützliche Tipps und Warnungen für Tiefenexpeditionen und hin und wieder sogar einmal einen Hinweis auf verborgene Edelsteinlagerstätten gab. Zu finden ist der umgängliche Troll meist in der Nähe eines erkalteten Vulkans im zentralen Raschtulswall, dem er auch seinen Namen verlieh. Was er dort treibt, hat sich noch niemandem erschlossen, allerdings berichten alle davon, dass er mal Steine in den Berg hinein und mal wieder heraus schleppe.

Ein völlig ungenießbarer Zeitgenosse ist dagegen *Felswüter Sturbinne* vom Stamm der Traugatompf. Der mürrische Einzelgänger wandert seit etwa fünfzig Jahren in den Gängen und Schächten der Sichelgebirge umher und reagiert auf ‚Eindringlinge‘ sehr ungehalten. Er bricht in wildes Geheul aus, das manche Höhle zum Zittern bringt. Hernach schlägt er mit abgerissenen Tropfsteinen wild um sich oder wirft gar Felsbrocken nach den Unglücklichen, die ihm über den Weg laufen. Es scheint ein Wunder zu sein, dass noch niemand ernsthaft bei den Attacken des Trolls verletzt wurde. Felswüter taucht vor allem an Orten auf, deren dunkle Geheimnisse lieber verborgen bleiben. Ganz im Sinne der Traugatompf hält der narbenbedeckte Schrat wenig davon, mit den jungen Völkern einvernehmliche Gespräche zu führen, wenn wildes Geschrei und eine donnernde Keule weit schneller zum Abrücken der Eindringlinge führen.

Im Kosch wiederum erzählt man sich Geschichten vom Troll *Buddler*. Er treibt vor allem Hügelzwerge und Brauereibesitzer den Schrecken ins Gesicht. Seine namensgebende Spezialität ist es, sich in die Vorratskeller zu graben und sich dort an Honig, Bier und eingemachtem Obst schadlos zu halten. Obwohl der Troll so schon mehrmals großen Schaden angerichtet hat, wird er vor wütenden Bürgern oder ruhmsüchtigen Abenteurern beschützt – immerhin existiert noch immer ein kaiserliches Dekret Valpos, das es bei Todesstrafe untersagt, dem Troll auch nur ein Haar zu krümmen. So machen die meisten Geschädigten das Beste aus der Sache und freuen sich wenigstens über die kostengünstige Vergrößerung ihrer Keller.

ARACHNIDAE – DIE SPINNENARTIGEN

»Das Netz mit acht mal acht Knoten ist gespannt. Fäden durchziehen das Land, verknüpfen, weben, weben. Kleiner Krabber, Bote der Weisheit, verborgen im Dunkel, tödlicher Biss, bannender Blick, verknüpfender Faden. Weben, Weben! Arachneura, Schwester, Herrin, Alte Weberin, Mutter tausender, Königin von Myriaden, gigantische Regentin auf achtbeinigem Thron ...«

—aus dem Arachnoiden Almagest, gefunden 1008 BF in einer Höhle nahe Ottarje





Lange vergessen ist jenes Zeitalter Deres, als die Insektoiden die Welt beherrschten und um die Vorherrschaft rangen. Nur wenige Zeugnisse künden von den riesigen Spinnen und Insekten, die seit jenen Tagen fast spurlos verschwunden sind. Und nur wenig haben die Zeugen dieser Hochkultur mit den simplen Krabbeltieren gemein, die heute noch jeden Winkel Aventuriens bevölkern.

Es heißt, die insektoiden Rassen wären von großer Macht erfüllt gewesen, Streiter längst untergegangener Gottheiten, die erbittert gegeneinander Krieg führten – einen Krieg, dessen Spuren sich noch heute im ewigen Überlebenskampf der intelligenzlosen Insekten wiederfinden. Ob eine Strafe der Götter, ein gewaltiges magisches Inferno oder die schlichte gegenseitige Vernichtung die Herrscher der Welt am Ende jenes Zeitalters zu größtenteils niederen Tieren degradierte, lässt sich heute nicht mehr sagen. Fakt ist, dass die Insektoiden vom Antlitz Deres verschwanden.

Doch nicht alle verloren ihren Intellekt, noch heute gibt es über ganz Aventurien und darüber hinaus Spinnenvölker, die weit mehr als bloße Tiere sind. Die bekanntesten sind sicherlich die *Smaragdspinnen* im aventurischen Nordwesten. Sie hausen dort in selbst gegrabenen Höhlen oder in den versunkenen Ruinen der Spinnenvölker. Ihnen allen ist eine starke empathische Begabung gemein. Die schrittgroßen Männchen können ihre Emotionen versenden und die doppelt so großen Weibchen sind gar in der Lage, Gedanken und Träume zu lesen. Jeder Denkende, der sich in ihre Höhlen wagt, muss damit rechnen, zu einem ihrer Traumsklaven gemacht zu werden. Eingewoben und im Traumschlaf gefangen, erfreuen sich die Spinnen an seinen Träumen, als wären sie eine Darbietung der Vinsalter Oper. Weitere Informationen zu den Smaragdspinnen finden Sie in der Spielhilfe Reich des Roten Mondes.

Aus den Dschungeln Meridianas weiß man von wenigstens zwei riesigen Spinnen, *Takehe* und *Takehumba*, die das *Bestiarium von Belhanka* unter der Gattung der intelligenten Gigantulae führt. Ihre Größe beträgt mehr als ein Dutzend Schritt und ihre Kräfte werden schlicht als ‚gewaltig‘ beschrieben. Sie verfügen über die Gabe der Telepathie, sind zaubermächtig und gebieten über eine Unzahl intelligenzloser Achtbeiner ihrer Umgebung. Den Menschen sind sie nicht von vornherein feindlich gesinnt, dulden sie doch die Anwesenheit von Waldmenschenstämmen, mit deren Schamanen sie gar ausgedehnte telepathische Gespräche führen. Beide hausen in ausgedehnten Ruinenstädten, die sich bis tief unter die Erde erstrecken. Obwohl nur zwei von ihnen bekannt sind, muss man davon ausgehen, dass es noch mehr dieser Urmütter der Arachniden gibt. Die güldenländischen *Manuskripte von Tquelin-Ra'id* erwähnen die immense Spinne *Kutitlakitaka* und das *Arachnoide Almagest*, die unter Kirchenbann stehende Fachschrift zur Spinnenkunde, nennt *Arachneura*, die gigantische Herrscherin. Außerdem enthält dieses Werk zahllose Andeutungen über weitere Herrscherspinnen, die, verborgen in lichtlosen Schächten, über ganz Aventurien verstreut ihre Netze weben, Intrigen spinnen und auf ein unbekanntes Ziel hinarbeiten.

Fernab allen Lichts hausen die seltsamen *Glasspinnen*, schritthohe Geschöpfe, deren Körper und Gliedmaßen völlig durchsichtig sind und phosphoreszierend leuchten. Ihre acht Augen scheinen blind – nutzlos in lichtloser Finsternis. Davon sollte man sich jedoch nicht täuschen lassen, denn anders als Ober-

flächenbewohner ‚sehen‘ Glasspinnen nicht Licht, sondern Wärme. Selbst der kleinste Funke zieht die lautlosen Wesen an. Mit ihren Beinen tasten sie umher und erwecken kaum den Eindruck von Intelligenz. Eine Glasspinne allein ist tatsächlich dumm wie Selemer Sauerbrot, kommen jedoch wenigstens ein halbes Dutzend der filigranen Wesen zusammen, erkennt man, dass sie erschreckend gut aufeinander abgestimmt agieren. Als wären die Glasspinnen untereinander wie ein riesiges Netz verbunden, werden sie umso intelligenter, je mehr von ihnen an einem Ort versammelt sind. Dabei können sie Geistesleistungen erreichen, die weit über die eines Menschen hinausgehen. Ab einem Schwarm von zwanzig Tieren sind sie zu Gedankenübertragung fähig, wobei es für den ‚Gesprächspartner‘ verwirrend ist, mit einer Wesenheit zu kommunizieren, die von sich in der Mehrzahl redet oder Sinneseindrücke von hundertsechzig Augen schildert. Vierzig Glasspinnen sind sogar in der Lage, eine ganze Gruppe von Menschen in ihr Gedankennetz einzuweben – was nichts anderes heißt, als dass sie Teil des Schwarms werden und dessen Befehlen widerspruchslos gehorchen. Welche Leistungen ein noch größerer Schwarm erbringen kann, ist unbekannt, denn niemand konnte bisher von einer solchen Begegnung berichten.

OBERFLÄCHLER IN DER TIEFE

Nicht nur unterirdische Wesenheiten bevölkern Deres Tiefen. Auch so manche Oberflächenbewohner verschlägt es in die Höhlen und Gänge, wo sie häufig ein erbärmliches Leben führen.

FLUCHT IN DIE TIEFE

Immer wieder steigen Oberflächenbewohner in lichtlose Gänge hinab, um sich zu verbergen. Oft sind es entlaufene Sträflinge, die sich in einem Bergwerk von ihren Ketten lösen und in irgendeinen Spalt klettern, um tief unter der Erde zu verschwinden. Auch Verbrecher auf der Flucht wählen ab und an eine finstere Höhle als Versteck, in die sie aus Furcht so weit vordringen, bis sie den Rückweg nicht mehr finden. Ebenso dazu gehören entlaufene Leibeigene, die statt der frei machenden Stadtluft am Ende nur noch einen klammen Hauch aus Sumus Leib auf ihren Wangen spüren.

Wieder andere flüchten vor Krieg und Verheerung und kommen nicht weiter als bis in die Höhlen der nahe gelegenen Berge. Ganze tobische Dörfer haben vor der borbaradianischen Invasion Unterschlupf in den Tiefen der Schwarzen Sichel und der Trollzacken gefunden. Bis heute harren sie dort aus und trauen sich nicht mehr an die Oberfläche, im festen Glauben, die Schwarzen Horden hätten die lichte Welt vernichtet. Aus der Not machen diese Flüchtlinge eine Tugend – immerhin sind die Angroschim der lebende Beweis dafür, dass man Jahrtausende in der Tiefe ausharren kann. Bleiche Fische, Flechten und Pilze sind ihre Nahrung, Grotten und Höhlen ihre Behausungen. Nur nachts kommen sie hin und wieder nach oben, um in der Dunkelheit, an die sich ihre Augen inzwischen gewöhnt haben, Gras für ihr Vieh zu holen.

Nur wenige Tiere überstehen die ewige Finsternis. Jene, die sich anpassen, werden wie ihre Hirten mit der Zeit bleich und ihre Augen erblinden oftmals in Nutzlosigkeit. Nach einigen Jahren gehen Mensch und Vieh schließlich die Haare aus, so dass man allenthalben die nackte, wachsbleiche Haut sehen kann. Vom He-





rumkriechen und gebückten Gehen verkrümmen sich die Knochen, bis die Unterirdischen kaum noch größer als Zwerge sind. Die Degenerierten meiden meist in die Tiefe vorstoßende Oberflächenbewohner – sei es aus Scham über ihre Missbildungen oder aus Angst, ihre Verfolger könnten sie doch noch erschasen. Einige jedoch sind erfüllt von Stolz über ihr neu geschaffenes Leben, bewirten die Fremden und gewähren ihnen Gastfreiheit für Neuigkeiten ‚von oben‘. Andere wiederum sind so verzweifelt, dass sie nicht fragen, ob ihre nächste Mahlzeit zwei, vier oder mehr Beine hat.

OPFER FÜR DIE FINSTEREN

In den zurückliegenden Zeitaltern Deres hat so manches Volk den unterirdischen Landen seinen Stempel aufgedrückt und heute verfallene Gänge und Bauwerke hinterlassen. Ein gutes Beispiel hierfür ist der Molchenberg in Warunk, in dem Anlagen verschiedenster Völker die Tiefe durchziehen.

Mitunter stoßen Bergleute auf solche Überreste. Wo dann keine aufgeklärte Autorität zur Stelle ist, bringen die abergläubischen Arbeiter ein so genanntes Opfer für die Finsteren dar. Das heißt nichts anderes, als dass sie einen Unglücklichen auswählen, der in die Tiefe geschickt wird, um die Bewohner der alten

Gänge zufrieden zu stellen. Meist fällt das Los auf versehrte Bergleute. Jenen, denen Gesteinssplitter ein Auge raubten oder Einbrüche die Glieder zerschmetterten, haftet nach altem Aberglauben der Fluch der Unterirdischen an. Ihr Opfer ist vorherbestimmt, da die Finsteren schon einmal versuchten, sie zu sich zu holen. Man gibt ihnen eine Laterne mit Öl für eine Stunde und schickt sie hinab in die Grube, die sich aufgetan hat. Kaum dass das Licht nicht mehr zu entdecken ist, wird der Zugang hinter ihnen vermauert, man hofft auf das Wohlwollen der Unterirdischen und gräbt an anderer Stelle weiter. Findet das Opfer einen Weg zurück an die Oberfläche, so sind die Finsteren damit einverstanden, dass die Menschen in ihre Gänge eindringen. Dem Überlebenden gebührt dann ein Hundertstel aller Schätze, die in den alten Stollen gefunden werden.

Meist bleiben die Geopferten jedoch in der Tiefe verschollen, wo die wenigsten mehr als drei Tage überleben. In dieser Zeit irren sie halb wahnsinnig vor Angst, Hunger und Durst durch die Finsternis, bis sie schließlich jämmerlich zu Grunde gehen. Doch gibt es auch Berichte von Geopferten, die sich Monate oder gar Jahre lang von Sickerwasser, Pilzen und blindem Grottengetier am Leben erhielten, bis sie an unverhoffter Stelle auf einen Ausgang stießen, der sie zurück an die Oberfläche führte.

DIE BEGEGNUNG IM DUNKELN

Die meisten unterirdischen Anlagen sind bewohnt – und wenn es sich dabei nur um kleine Tiere handelt. In vielen Anlagen befinden sich aber auch dauerhaft oder zeitweise Lebewesen, die einer die Anlage erkundenden Heldengruppe helfen wollen, ihr Steine in den Weg legen oder sie schlicht und einfach ignorieren. Um all diese Wesen, die eine unterirdische Anlage bevölkern könnten, soll es in diesem Kapitel gehen.

In den ersten offiziellen DSA-Abenteuern hausten noch Orks neben einer menschlichen Räuberbande, getrennt durch eine einfache Tür. Gleich daneben hauste ein launischer Kobold. Zu erreichen waren die so bewohnten Tunnelsysteme, in denen Gänge meist im exakten 90°-Winkel von einander abzweigten, durch hohle Weinfässer oder Geheimtüren an belebten Orten wie Gasthäusern. Zu allem Überfluss verfügten die Anlagen niemals über Toiletten, auch eine Wasser- oder Nahrungsversorgung wurde nie sichergestellt.

Solche Lokalitäten wirken heutzutage sehr unglaublich, die Spieler sind plausible Anlagen gewohnt – und deswegen müssen auch die Lebewesen innerhalb der Anlage plausibel sein.

TYPEN VON LEBEWESSEN

Bevor auf ein sinnvolles Miteinander verschiedener Wesen in einer Anlage eingegangen werden soll, werden hier zunächst verschiedene Typen anhand der Funktion im Abenteuer unterschieden. Diese Funktion wird immer in Bezug zur Heldengruppe gesetzt, da diese das Zentrum eines Abenteuers darstellt. Der Helfer hilft also den Helden, er hilft nicht generell jedem. Der Feind stellt sich den Helden entgegen, darf aber ein herzenguter Kerl sein. Wichtig ist, dass klassische Figuren durchaus unterschiedliche Funktionen (auch innerhalb eines Abenteuers) ausfüllen können und dass die vorgeschlagenen Beispiele keinesfalls einen Anspruch auf Vollständigkeit oder Allgemein-

gültigkeit haben sollen. Nur weil die meisten Bergarbeiter nicht gegen eine anstürmende Heldengruppe kämpfen werden, heißt das nicht, dass Korogai-Orks nicht doch zur Waffe greifen, wenn menschliche Helden ihre Mine erkunden wollen.

In diesem Abschnitt wird auf die verschiedenen Funktionen eingegangen, die Nichtspielercharaktere unter Tage haben können, wenn sie den Weg der Heldengruppe kreuzen.

HELPER

Helfer unterstützen die Heldengruppe, so gut sie es können und soweit sie eine Motivation dazu haben. Ein Zwerg grüßt freundlich unter Tage und warnt vor einem Wassereinbruch, eine Bergarbeiterin schenkt den Helden eine Feder, weil das Glück bringt, ein Taschendieb öffnet die Kerkertür mit einem versteckten Dietrich, damit die gemeinsame Flucht gelingen kann.

Ein Helfer ist womöglich aber auch nur willens, eine Information zu geben, und vielleicht spricht er erst, wenn die Helden ihm einen Gefallen getan haben. Ein Grolm verlangt ein paar Silbermünzen, bevor er den Abzweig zur Drachenhöhle zeigt. Der brummige Zwerg Barosch fordert dagegen, dass die Helden ihm eine Spitzhacke schenken, bevor er sie durch seine Wohnhöhle spazieren lässt, damit sie den Schatz von Gorgox suchen können. Helfer müssen nicht die größten Freunde der Helden sein, aber sie sind prinzipiell als Unterstützung ausgelegt und eingeplant. Sie sind bereit, mit den Helden zu interagieren, und vermeiden einen Kampf mit der Gruppe. Helfer haben aber natürlich auch eigene Ziele, die sie oft höher bewerten als das Wohl einer Gruppe dahergelaufener Fremder. Natürlich könnte Barosch die Helden einfach passieren lassen, aber so erhält er keine Spitzhacke, die er zum Anlegen eines neuen Pilzgartens benötigt.

Einige Helfer können allerdings auch weit über das bisher beschriebene Maß hinaus helfen und sich der Gruppe dann sogar





zeitweilig anschließen oder im Kampf ihr Leben riskieren. Wenn die Helden einen verschütteten Bergmann aus einem Schacht befreien, wird er sich der Gruppe anschließen und so gut er kann auch in den Kampf mit einem Wühlschrat eingreifen.

In der Regel sind Helfer Vertreter einer Rasse oder Spezies, die mit den meist menschlichen Helden freundschaftliche oder neutrale Beziehungen pflegt. Zwerge helfen Gruppen mit klassischen Konstellationen recht häufig, Orks dagegen eher selten. Es ist aber durchaus denkbar, dass ein verstoßener Orksklave mit den Helden gemeinsame Sache macht, um einen Kerker verlassen und sich anschließend an seinem albanischen Vorbesitzer rächen zu können.

AUFTRAGGEBER

Auftraggeber erteilen einer Heldengruppe mehr oder weniger direkt einen Auftrag. Der Vorarbeiter in einer Mine könnte die Helden bitten, die Wühlschrate aus den Stollen zu jagen, ein verletzter Forscher bittet die Gruppe, ein Dokument aus dem vergessenen Tempel der Sha'Gruz zu holen, und der Geist der Kriegerin Rondrika erklärt den Helden, dass er nur dann Erlösung finden wird, wenn der Schwur, den Grubenwurm Kardikan zu töten, erfüllt wurde.

Damit sind Auftraggeber oftmals der Antrieb, der die Helden in ein kleines oder größeres Abenteuer treibt. Sie müssen den Helden aber keineswegs sympathisch, freundschaftlich verbunden oder freundlich gesinnt sein. Ein Piratenkapitän kann den Helden drohen, die gesamte Besatzung ihres Schiffes zu töten, wenn sie ihm nicht das vergoldete Ruderboot der Takum-Peet aus den Grabhügeln vor Charypso besorgen.

HÄNDLER

Mit Händlern sind Personen gemeint, die Dinge eintauschen. Ganz klassisch tauschen die Helden Geld gegen Gegenstände. Beispielsweise könnte ein kaufmännischer Zwerg Bergmannsausrüstung in seiner Wohnhöhle verkaufen oder ein Grolm Wasser zu überhöhten Preisen, wenn die Helden kurz vor dem Verdursten sind.

Es ist aber auch denkbar, dass der Händler oder die Helden mit Gefallen oder Informationen Handel treiben. Hier überschneiden sich manche Helfer und Händler. Der angesprochene Grolm ist sowohl Helfer als auch Händler. Wenn er die einzige Wasserquelle darstellt, brauchen ihn die Helden als Helfer. Gibt es aber Alternativen, dann können die Helden den Grolm in seiner Funktion als Händler ansteuern. Beim Helfer liegt der Schwerpunkt seiner Funktion also bei der Unterstützung der Helden, als Händler möchte er lediglich Profit aus einem Handel schlagen. Doppelfunktionen sind aber natürlich denkbar, wie das Beispiel zeigt.

LEHRMEISTER UND MENTOREN

Quasi ein Untertypus des Helfers sind Lehrmeister oder Mentoren. Sie vermitteln den Helden Wissen oder stehen ihnen mit Rat zur Seite. Es ist für viele Spieler nicht befriedigend, in der ersten Nebenhöhle den weisen Eremiten Alrik Kesselflicker zu treffen, der ihnen sogleich erzählt, wie man eine leckere Pilzsuppe kocht, und nebenbei noch den *Kochen*-Talentwert um einen Punkt anhebt. Entweder sollte Meister Kesselflicker schwer zu finden sein – etwa im entlegendsten Ende seines Wohnhöhlensystems, wohin er fliehen musste, nachdem eine Bärenfamilie

eingedrungen war, die nun auch den Helden das Leben schwer macht – oder der Meisterkoch lebt zwar in der ersten Höhle ganz links, aber er beauftragt die Helden, vor Beginn der Pilzsuppenzubereitung ein paar seltene Pilze aus der entlegendsten Höhle zu suchen. Dummerweise erwähnt er aber die Bärenfamilie nicht, die sich ...

Lehrmeister und Mentoren sind also nicht nur Helfer, sie treten oft als Variante eines Opfers oder Auftraggebers auf.

OPFER

Am Ende einer Rettungsmission sollte die Rettung einer Person oder wenigstens die Feststellung ihres Todes stehen: ein von der bösen Erzmagierin entführter Jüngling oder eine vom Dorf dem Drachen dargebotene Jungfrau sind Beispiele dafür. Sie sind Opfer, genauso wie verschüttete Bergleute oder Zwerge mit gebrochenen Gliedmaßen. Opfer sind hilf- und schutzlos – sie benötigen Retter. Damit sind Opfer eine sehr starke Motivation für eine Heldengruppe, wobei die Opfer den Helden aber entweder sehr sympathisch sein sollten (die zu rettende Jungfrau wurde als wohlproportioniert und hübsch beschrieben, der Jüngling ebenso) oder einen Gönner haben, der eine zusätzliche Motivation für die Helden parat hat. Der König könnte eine hohe Belohnung für die Rettung seiner Tochter in Aussicht gestellt haben. Vielleicht blockieren ein paar Ganoven aber auch den Eingang zur Kaverne und lassen die Helden erst heraus, wenn sie mit ihrem verschollenen Kameraden zurückkehren.

TODGEWEIHTE

Eine tragische, aber dramaturgisch oder spieltechnisch wichtige Rolle spielen die Todgeweihten, die im englischen Sprachraum auch 'Redjackets' genannt werden. Der Begriff stammt aus dem *Star Trek*-Universum und bezieht sich auf die ersten *Star Trek*-Folgen. Wann immer Kirk, Spock und Co einen fremden Planeten besuchten, wurden sie von Besatzungsmitgliedern in roten Uniformen begleitet. Falls diese im Laufe der Folge etwas mehr oder weniger Wichtiges sagten, wusste jeder Zuschauer, dass sie Folge nicht überleben werden. Ihre Bestimmung war es stattdessen, zur Verdeutlichung einer Gefahr zu sterben.

Solche Todgeweihten sind auch in unterirdischen Anlagen denkbar, auch wenn sie eher selten eingesetzt werden. Ein paar Träger tapen zwei Schritt vor den Helden in eine tödliche Bolzenfalle. Die Helden wissen, dass jeder ihrer Schritte tödlich sein kann, und suchen Fallen und deren Auslöser. Ein feiger Wegbegleiter bleibt hinter den Helden zurück und wird von einem Schatten niedergerissen. Die Helden wissen, dass sie schnell vorwärts kommen und beieinander bleiben sollten.

ZWIELICHTIGE

Die Zwielfichtigen sind keine eigene Gruppe, ihre Mitglieder gehören oft einer, zwei oder sogar noch mehr Gruppen an. Klassische Zwielfichtigen sind etwa Grolme, weil sie oft als Feinde oder zumindest eigensinnige Handelspartner auftreten. Auch wenn sie eigentlich eine Rolle als Unterstützer einnehmen sollen, erscheinen sie abweisend und feindlich. Ihr Verhalten ist unberechenbar. Ein Räuberhauptmann, der mit der Gruppe kooperiert, ist ebenso eine zwielfichtige Person. Würde er im Zweifel für die Heldengruppe eintreten – oder versucht er, auf ihre Kosten seine Position zu stärken?





Eine Person wird nur dann zwielichtig sein, wenn ihre Absichten und Motive nicht vollends bekannt sind. Hierbei sind zwei Fälle zu unterscheiden: Wenn die Helden wissen, dass die zwielichtige Person nicht die ganze Wahrheit gesagt hat, wird sie misstrauisch bleiben. Dies ist bei Verrätern genauso denkbar wie bei vorsichtigen Verbündeten. Der intrigante Zwergenbastler, der der Gruppe helfen, sie dann aber einsperren wird, sobald sie einen Schatz erbeutet hat, ist genauso denkbar wie ein schroffer Söldner, der die Helden wie lästige Fliegen behandelt, ihnen im entscheidenden Moment dann aber doch den Rücken freihält und sich für ihren Rückzug opfert.

Der zweite Fall betrifft Situationen, in denen die Helden nicht einmal ahnen, dass ihr Gegenüber Hintergedanken haben könnte. Diese Konstellationen führen zu einer Wende in der (erwarteten) Geschichte und damit zu einer Überraschung. Ein Beispiel wäre die gerade gerettete Prinzessin, die die Helden während der Flucht verrät, weil sie inzwischen dem bösen Magier in Liebe verfallen ist.

NEUTRALE

Sehr selten sind in Abenteuern neutrale Personen und Gruppen zu finden. Meistens sind bestimmte Personen nur zeitweise neutral – dann ist es meist das Ziel der Helden, diese Personen für die eigene Sache zu gewinnen. Neutralität lässt sich nur erreichen, wenn die neutrale Partei keinerlei Priorität gegenüber den Konfliktparteien und keinerlei Interesse am Konflikt selbst hat. Wenn sich zwei verfeindete Menschengruppen in einer Zwergensiedlung aufhalten und um ein Artefakt buhlen, welches die Zwerge aufbewahren, dann sind die (meisten) Angroschim wohl neutral – ansonsten würden sie das Artefakt ja einfach der bevorzugten Gruppe aushändigen. Solche Szenarien sind aber eher die Ausnahme.

PASSANTEN

Während die Neutralen eine explizite Funktion im Abenteuer einnehmen, sind Passanten für die Handlung unwichtig. Sie scheinen daher neutral zu sein, aber das müssen sie gar nicht. Sie können eine ganz eigene Position gegenüber den Handeln-

den im Abenteuer haben – es interessiert sich nur niemand dafür.

Passanten dienen in erster Linie zur Belebung der Anlage und zum Transport der Stimmung oder als Spiegel für die Aktionen der Helden. Geschäftige Bergleute machen aus einer lebhaften Mine erst eine solche, feiernde Angroschim zeigen an, dass die Situation in ihrer Siedlung entspannt ist. Würden Sie Waffen und Rüstungen tragen, wäre Gefahr im Verzug. Wenn die Helden einen alten Geist in den verlassenen Stollen der Zwergensiedlung zu untotem Leben erwecken und die Angroschim nach der Rückkehr

der Heldengruppe nicht mehr feiern sondern sich rüsten, wissen die Helden, dass sie ein großes Übel heraufbeschworen haben.

Eine weitere wichtige Funktion von Passanten ist das Verdecken von wichtigen Personen. Wenn in einer Siedlung nur drei Grolme beschrieben werden, wissen Ihre Spieler sofort, dass diese drei wichtig sind. Wenn Sie dazu aber noch einige Dutzend weitere Grolme beschreiben und ihren Alltag schildern, erwecken Sie damit nicht nur die Siedlung zum Leben. Es wird für Ihre Spieler auch schwerer, sofort die Handlungsträger zu identifizieren.

KONKURRENTE

Eine konkurrierende Gruppe innerhalb einer unterirdischen Anlage anzutreffen ist sicherlich nicht alltäglich, weil die meisten Abenteuer darauf ausgelegt sind, dass die Helden in der Rolle der Protagonisten auftreten und sich durch das Feld an Herausforderungen arbeiten. Konkurrierende Gruppen haben dieselben Ziele wie die Heldengruppe selbst, meist arbeiten sie aber für eine andere Interessengruppe, eventuell vertreten sie aber auch denselben Auftraggeber oder dasselbe Ideal wie die Helden. Bei der Mördersuche in der Garether Kanalisation könnte den Helden etwa die Stadtgarde in die Quere geraten. Nicht etwa, weil sie die Helden sucht, sondern weil sie genau dieselben Ziele verfolgt wie die Helden – und Zivilisten, die am Ende gar noch erfolgreicher sein könnten als die Staatsmacht, nicht dulden möchte.

FEINDE

Feinde handeln per Definition gegen die Interessen der Helden oder gar aus welchen Motiven auch immer direkt gegen die Gruppe. Dazu gehört der Schwarzmagier, der seinen Kerker vor jedwedem Eindringling zu beschützen versucht, genauso wie der übellaunige Drache, der alle Ankömmlinge als Nahrung ansieht. Mitunter sind Feinde nicht auf den ersten Blick von Zwielichtigen zu unterscheiden, in ihrer Rolle im Abenteuer sind sie aber eindeutig festgelegt – als die Bösen.

Ein Feind kann ein einfaches Weghindernis, aber auch das Ziel des Abenteuers sein. Es gibt damit Zwischenfeinde und einen





Hauptfeind. Meistens verfügt der Hauptfeind innerweltlich über Handlanger, Untergebene oder Verbündete, die dann als Zwischengegner nacheinander ausgeschaltet werden. Im Höhlensystem einer Räuberbande arbeiten sich die Helden in der Regel erst durch die schwächeren Aushilfsdiebe, immer wieder stoßen sie aber auf einen Veteranen der Räuberzunft. Erst am Ende tritt ihnen dann der stärkste Gegner, der Räuberhauptmann, gegenüber.

TIERE, MONSTER UND PFLANZEN

Die Mitglieder dieser Gruppe agieren nicht nach einem bewussten Plan, sie handeln instinktiv. Bären, Wühlschrate und fleischfressende Pflanzen zählen dazu, die klassischen Gegner Ork und Goblin dagegen nicht. Diese sollten einer der anderen Gruppen zugeordnet werden, um sich ihrer Funktion bewusst zu sein. Die Instinkt-getriebenen dienen meistens als zu überwindender Kampfgegner. Sie haben auch die Funktionen, Anlagen mit Leben zu füllen oder auf gefährliche Passagen hinzudeuten. Wenn die Helden einen Gebirgsbock in eine Höhle jagen und dieser auf einem Geröllhang ins Rutschen gerät, sollten die Helden vor dieser Passage gewarnt sein.

GEISTER UND UNTOTE

Während die meisten Untoten wie Zombies oder Skelette als reine Monster fungieren, die von einem bösen Magier erweckt wurden, um die Helden anzugreifen, bieten gerade Geister unzählige Möglichkeiten. Sie können natürlich als Feind auftreten, besonders spannend werden sie aber, wenn sie als Auftraggeber (bezüglich ihrer Erlösung), als Mentoren (der weise Lehrmeister, der tapferen Recken auch über seinen Tod hinaus noch Hinweise gibt) oder Opfer (ein anderer wünscht ihre Erlösung) auftreten.

DAS LEBEN IN DER UNTERIRDISCHEN ANLAGE

In einer unterirdischen Anlage können einige Wesen wohnen oder auch sehr viele, die alle unterschiedlichen Funktionstypen zugeordnet werden. Prinzipiell ist dies kein Problem, wenn bei der Planung der unterirdischen Anlage einige Grundregeln beachtet werden, um das Miteinander der vielen Bewohner logisch erklärbar zu halten.

JEDES LEBEWESEN

BENÖTIGT SEINEN RAUM ZUM LEBEN!

Bei einer Spinne ist dies noch recht einfach, hier genügt eine dunkle Ecke. Ein Zwerg benötigt dagegen mindestens einen kleinen Raum, in dem sein Bett und eine Truhe für seine Habseligkeiten stehen. Dazu kommen aber noch Orte, die er zur Nahrungsaufnahme, zur Körperhygiene und als Abort (gemeinsam mit anderen) nutzen kann. Da eine Zwergensippe ihren Lebensraum nicht freiwillig mit einem Grolmenstamm teilen wird, benötigen auch die in Konkurrenz zu den Zwergen stehenden Grolme einen solchen Raum, wenn das Abenteuer die Konfrontation zwischen einer Zwergensippe und einer Grolmenfamilie vorsieht. Damit die Helden ordentlich zu tun bekommen, plant der Spielleiter zudem eine Bärenfamilie ein. Diese wird nicht in der entlegendsten Höhle hausen, sondern nah an der Oberfläche. Sie muss weit genug von den Zwergen

und Grolmen entfernt sein, damit erklärbar ist, warum die Tiere nicht schon von den Zwergen oder Grolmen getötet oder verjagt wurden. Außerdem muss bedacht werden, dass auch die Bärenfamilie Nahrung benötigt. Wenn dann noch ein böser Schwarzmagier untergebracht werden soll, muss auch dieser Platz für eine Schlafkammer, einen Abort, eine Küche, einen Zauberkunstwerkstatt und eine Bibliothek haben. Dazu kommen dann noch die Räumlichkeiten für seine Handlanger ...

Kurzum: Wenn Sie ein Dungeon konstruieren wollen, in dem sich viele unterschiedliche Parteien befinden, dann muss dieser auch eine ausreichende Größe aufweisen, um nicht unplausibel zu wirken.

JEDES LEBEWESEN MEIDET

SEINE FEINDE – ODER HAT SIE SCHON BESIEGT!

Die Zeiten, in denen ein hungriger Drache neben einer Orkenbande lebte, sind vorbei. Eine unterirdische Anlage stellt einen geschlossenen Lebensraum dar, in dem jedes Wesen eine eigene ökologische Nische besetzt. Da ein unterirdisches Höhlensystem aber einen abgeschlossenen Raum darstellt, können sich die in der Regel recht kleinen Populationen nur sehr langsam vermehren. Demzufolge stellen Feinde eine ernste und akute Gefahr dar. Der hungrige Drache aus dem Beispiel würde die Orks schon nach kurzer Zeit angreifen und seinem Speiseplan hinzufügen. Es ist daher vollkommen unplausibel, dass ein hungriger Drache friedlich neben essbaren Orks haust. Zwerge werden weder Wühlschrate noch Bären oder Grolme in ihren Stollen dulden, andersherum wird kein Bergmann in eine Mine einfahren, in die sich Raubtiere zurückgezogen haben. In einer Anlage lebende Wesen müssen also harmonisieren. Im Rahmen eines Abenteuers kann aber wiederum diese Harmonie gestört werden.

Diese Störung ist oft der Aufhänger für das Abenteuer – etwa wenn die Bergleute die Helden bitten, die Raubtiere zu verjagen oder zu töten. Letztendlich sind die Helden selbst oft eine Störung, etwa wenn sie eine Räuberbande in ihrem Unterschlupf besuchen.

JEDES LEBEWESEN MUSS

DIE ANLAGE BETRETEN UND VERLASSEN KÖNNEN!

Ein Klassiker der DSA-Geschichte ist **Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**, wo die Helden eine unterirdische Mine durch ein Weinfass betreten haben. Solch ein Weg mag allenfalls ein trickreicher Fluchtweg sein, das Weinfass wird aber kaum den Haupteingang der Mine darstellen können. Bergleute brauchen einen gut zugänglichen Eingang, der zudem so groß ist, dass Erze hinausbefördert werden können. Auch eine Bärenfamilie wird sich nur dann in einer Höhle aufhalten, wenn diese Höhle für sie zugänglich ist. Drachen halten sich nicht in Räumlichkeiten auf, die einen zwei Schritt durchmessenden Zugangstunnel haben – wie sollten sie diesen passieren können? Bedenken Sie also, dass jedes Lebewesen irgendwann einmal den Ort erreicht haben muss, an dem es sich während des Abenteuers befindet.

Ein spannendes Element dabei sind zeitliche Veränderungen – etwa bei verschütteten Bergleuten, über denen ein Stollen zusammengebrochen ist, oder Gefangene, die einmal durch die Kerkertür geworfen wurden und denen der Ausgang danach willentlich versperrt wurde.





JEDES LEBEWESEN

WÄHLT SEİΠEN IDEALEN LEBENSRAUM!

Dieser Punkt ist selten problematisch, kann aber die Plausibilität einer Anlage empfindlich stören, wenn er missachtet wird. Alle Lebewesen versuchen, den bestmöglichen Lebensraum einzunehmen. Ein Ork wird nicht in einer überfüllten, kleinen Kammer hausen, wenn die gut erreichbare Höhle nebenan mehr Platz bietet. Ein Drache wird seinen Hort nicht direkt neben dem Eingang verstecken, wenn es eine gut zu verteidigenden Höhle im Inneren der Anlage gibt. Ein Bauherr wird den Kerker weder neben die Waffen- noch neben die Schatzkammer bauen, falls er genügend Platz zum Bau einer großen Anlage hat.

Schlimmstenfalls kann das Bestreben, den bestmöglichen Platz einzunehmen, zu einem Konkurrenzkampf führen, der entweder im Vorfeld des Abenteuers ausgefochten wurde (ein Drache hat die Orks in der größeren Höhle verspeist, weil er diese Höhle schöner fand als seine alte) oder Anlass für das Abenteuer ist (die Grolme und Zwerge in einem Berg wollen zur selben Erzader vorstoßen – ein Wettlauf entbrennt).

ZUR LAGE VON HELFERN UND FEINDEN

Nachdem Sie einige Regeln zur Wahrung der Plausibilität des unterirdischen Komplexes bei der Verteilung von Lebewesen beachtet haben, sollten Sie sich noch einmal die funktionale Ebene vergegenwärtigen und die Platzierung von Meisterpersonen überprüfen.

Meistens – wie immer gibt es Ausnahmen – stellen die aus Sicht der Helden ‚Guten‘ einen zu findenden Anlaufpunkt dar. Ein Opfer will gefunden und gerettet werden, ein Händler, Mentor oder anderer Helfer muss gesucht und entdeckt werden, damit er die Helden als Belohnung unterstützen kann. Oft ist die Unterstützung durch einen Guten eine optionale Sache – in diesem Fall sollte sich der Gute an einem Ort befinden, den die Helden erreichen können. Die Guten sind also häufig in verzweigten Teilen oder abzweigenden Sackgassen zu finden. Ist ein Guter dagegen für den Fortgang des Abenteuers entscheidend, muss er an einem Ort stationiert sein, den die Helden passieren müssen. Es ist für Spieler frustrierend, in die Höhle des Endgegners zu stolpern und nicht passend ausgerüstet zu sein, nur weil der befreundete Helfer, der die ultimative Waffe zur Verfügung stellen soll, in einem Nebestollen übersehen wurde.

Die meisten Feinde stellen eine zu überwindende Herausforderung dar – sie befinden sich an Passagen, die nicht einfach umgangen werden können. Oft blockieren sie einen leichten Weg, eventuell gibt es aber einen alternativen, schwer zu passierenden – etwa einen mit Fallen gespickten oder einen nur durch Kletterpartien zu überwindenden. Der Erzfeind schließlich befindet sich fast grundsätzlich an dem Ort, an dem das Finale stattfindet und auf den die Helden das ganze Abenteuer über hinsteuern. Natürlich gibt es aber auch hier Ausnahmen. Gerade die Feinde, die den Kämpfern in der Heldengruppe nur als Schwertfutter dienen sollen, lassen sich gut in weiter verzweigten Bereichen einer unterirdischen Anlage unterbringen.

DIE HELDEN UNTER TAGE

*»Von wegen einsame Weiten unter Tage. So oft wie ihr vermaledigten Abenteurer hier herumsstieft, kann ich bald eine Zollstation einrichten. Ihr gehört nicht hier hin, wann seht ihr das endlich ein?«
—ein zwergischer Pilzzüchter zur dritten Gruppe Abenteurer innerhalb einer Woche, die seinen Pilzgarten niedergetrampelt hat*

Selbstverständlich sollen hier nicht nur die natürlichen Bewohner von Gang- und Höhlensystemen betrachtet werden, sondern auch die so oft auftretenden Gäste: die Helden. Vieles muss eine Gruppe von Abenteuern beachten, wenn sie sich in die lichtlosen Tiefen der Unterwelt begibt. Es ist eine fremde und nicht selten tödliche Welt, weshalb gute Vorbereitung und hervorragende Kenntnisse der Anforderungen an ein Abenteuer unter Tage Not tun.

Dieses Kapitel widmet sich den Fragen, die Abenteuern in der Unterwelt oder auf dem Weg dahin häufig begegnen können. Welche Ausrüstung benötige ich für meine Expedition? Was habe ich bei der Suche nach einem sicheren Lagerplatz zu beachten? Welche besondere Bedingungen in Bezug auf Kampf, Zauberei oder Götterwirken sollte ich im Kopf haben? Antworten darauf finden Sie auf den folgenden Seiten.

AUSRÜSTUNG FÜR EXPEDITIONEN UNTER TAGE

Wenn eine Gruppe sich in tiefe Höhlen und Gänge begibt, kann gute Vorbereitung Not tun. Dies betrifft selbstverständlich nicht nur die Beschaffung von Wissen über das Terrain oder von Ex-

peditionsmitgliedern mit bestimmten Fähigkeiten, sondern vor allem auch die Ausrüstung der tapferen Forscher. Dieses Kapitel gibt einen Überblick über mögliche Werkzeuge und Materialien, die das Leben der Helden verlängern können, doch hängt vieles natürlich auch von den Begebenheiten des zu erforschenden Gebietes ab. Gezielte Vorbereitung ist also wichtig und die folgenden Angaben können daher nur als Vorschläge dienen.

Die folgenden Angaben beziehen sich vor allem auf Katakomben und Kavernen von größeren Ausmaßen, die längere Expeditionen nötig machen. Für kleine Gangsysteme, überschaubare Grabanlagen oder gar normale Keller sind die folgenden Angaben daher nur beschränkt nutzbar.

VORBEREITUNG RETTET LEBEN

»Bereitet euch ja gut auf die Exkursion vor! Wenn ich noch einmal einen Studioso dabei habe, der nicht mal ein Seil mit sich führt, dann lasse ich ihn dort unten, so wahr mir Boron helfe.«

—Orelia Santuez, Dozent für Zoologie der Naturkundlichen Fakultät der Großalbanfanischen Universität, neuzeitlich

Bei der Zusammenstellung der Ausrüstung für einen Besuch unter Tage muss mit großer Sorgfalt vorgegangen werden. Dabei sind einige wichtige Punkte zu bedenken, um sich nicht eher noch bei seinen Abenteuern zu behindern. Zuvorderst steht die Frage nach dem *Sinn*. Während man überirdisch manches nur selten gebrauchte Gepäckstück an seinem Packpferd befestigen kann, muss man in einem Höhlensystem alles selbst tragen. Daher ist hier umso mehr geboten, nur wirklich hilfreiche Aus-





rüstung mitzunehmen. Dies ist auch eine Frage des *Gewichts*, denn jede Unze kann zu unnötiger Behinderung und somit Erschöpfung führen. Gerade leichte Varianten normaler Ausrüstungsstücke (wie beispielsweise Seile aus Seide) sind daher bei erfahrenen Abenteuern das Mittel der Wahl. Auch die *Größe* der Ausrüstungsteile ist von großer Wichtigkeit, denn sperrige Gegenstände können das Vorankommen gerade in engen Gängen stark beeinträchtigen. Dies gilt auch für Waffen, so können beispielsweise Zweihänder oder Infanteriewaffen kaum sinnvoll zu Einsatz gebracht werden.

Eine Strategie, um einigen dieser Probleme zu begegnen, ist die sinnvolle Verteilung der Ausrüstung auf alle Gruppenmitglieder. Dies kann zum einen dadurch erreicht werden, dass die Gewichtslast möglichst optimal unter der Gruppe aufgeteilt wird. Zum anderen kann aber auch durch gute Planung verhindert werden, unnötigerweise einzelne Gegenstände mehrfach mit sich zu führen. So wird kaum jedes Gruppenmitglied ein Seil benötigen, auch Beleuchtungsmittel oder eine Zunderdose muss nicht jeder separat mit sich führen. Selbst an augenscheinlich von jedem Helden benötigten Sachen wie Decken oder Schlafsäcken kann gespart werden, da nur die nicht Wache haltenden Gruppenmitglieder solche gleichzeitig benötigen.

Ebenso ist die Vorratshaltung von großer Bedeutung, da in einem Höhlenkomplex kaum Möglichkeiten bestehen, um seine Verbrauchsgüter aufzufüllen. Dies gilt natürlich besonders für Nahrung und Wasser (wobei hier gutes Kundschaften schon helfen mag, nichts unnötig mitzunehmen, und auch gute *Höhlenkunde* vor Ort Nahrungsquellen auftun könnte), aber auch für Gegenstände wie Bolzen und Pfeile, Heilkräuter, Verbandsmaterial oder ähnliches.

WICHTIGE AUSRÜSTUNGSTEILE

Im Folgenden finden Sie eine Auflistung von Ausrüstungsteilen, die bei Reisen unter Tage hilfreich oder gar unerlässlich sein können. Die einzelnen Stücke sind dabei in grobe Kategorien eingeteilt, um die Orientierung zu erleichtern.

Kleidung

Gerade bei der Wahl von etwas so simplem wie der Kleidung tut gute Aufklärung oder Informationssammlung Not. Je nachdem ob es in den Höhlen besonders warm oder kalt wird, muss die Kleidung darauf angepasst werden. Im Normalfall (also ohne vulkanischen Einfluss) wird es in tiefen Gangsystemen eher kalt als warm, so dass *wärmende Kleidung* bei ungenügendem Wissen über die zu erforschenden Höhlen das Mittel der Wahl ist.

Orientierung und Wegfindung

»Schon mal vom Faden der Sirinda gehört? Nicht? Na dann viel Spaß da unten. Wenn du in einer Woche nicht zurück bist, gehört dein Zeug mir.«

—eine Alanfaner Wirtin zu einem Gast vor seinem Ausflug in das Labyrinth unter dem Visra, 1015 BF

Bei längeren Aufenthalten unter der Erde, die sich gar über mehrere Tage erstrecken, kann schnell ein Verlust der Orientierung eintreten. Um sein Zeitgefühl zu erhalten, bieten sich gerade für die Wachzeiten *Stundenkerzen* an, da sie auch das Problem der Beleuchtung lösen. Während der Reise kann hingegen ein *Stundenglas* benutzt werden, sofern man genug darauf achtet. Die

Ausrüstung	Gewicht	Preis
Stundenkerze	5	8 S
Stundenglas	10	3 D
Vinsalter Ei	15	80 D
Südweiser als Pendel	10	2 D
Südweiser im Gehäuse	40	8 D
Kartographiewerkzeug	15	2 D
50 Schritt Garn/Zwirn	1	5S
Kreide, 10 Stück	10	1 S
Schattenkreide, pro Stück	1	5 D
Bernsteinbrille	2	50 D

Luxusvariante wäre ein *Vinsalter Ei*, ein Meisterwerk der Mechanik, das jedoch sehr teuer und gerade in feuchter Umgebung auch fehleranfällig ist.

Neben dem Zeitempfinden kann auch die profane Orientierung in unübersichtlichen Gangsystemen schnell verloren gehen. Hier kann ein guter Kartograph mit ausreichend Schreibmaterial und Hilfsmitteln wie einem *Südweiser*, Linealen, Winkelmessern und einem Zirkel unter Umständen eine akkurate Karte anlegen. Wer nicht das Glück hat, mit derartigen Kenntnissen gesegnet zu sein, der kann sich einfacherer Hilfsmittel bedienen. Schon der Halbfelfe Sirinda half ein langer Faden, um ihren Weg aus dem Labyrinth von Al'Anfa zu finden – warum sollten Helden so nicht auch ihren Weg finden? Eine weitere Möglichkeit ist das Markieren von Gängen mit *Kreide*, um bereits besuchte Wege zu kennzeichnen.

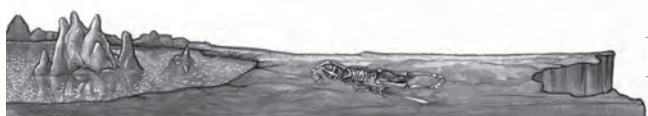
Ein besonders raffiniertes Hilfsmittel ist die erst vor wenigen Jahren in den Andergaster Werkstätten des Roten Salamanders erfundene *Schattenkreide*. Diese unter anderem aus Alabasterstaub hergestellte Kreide kann benutzt werden, um unsichtbare Markierungen anzubringen, die nur durch eine Brille aus dünn geschliffenem Bernstein sichtbar werden.

Beleuchtung

Da unter Tage meist keine natürlichen Beleuchtungsquellen vorhanden sind, muss die durchschnittliche Heldengruppe eine künstliche Lichtquelle mit sich führen. Hier gilt es die Balance zu finden zwischen der Schaffung der nötigen Helligkeit und dem Wunsch, nicht schon zu früh von potentiellen Feinden entdeckt zu werden. Gerade wenn man einen Elfen oder Zwergen in der Gruppe hat, kann die restliche Gruppe sich von diesem führen lassen und so weniger auffällige Beleuchtung mit sich führen.

Verschiedene Beleuchtungsquellen helfen dabei, die Auswirkungen von fehlender Helligkeit (siehe den nebenstehenden Kasten) zu kompensieren. Bei den hier genannten Lichtquellen wird in Klammern jeweils ein Radius angegeben, in dem die Auswirkungen komplett aufgehoben werden. In doppelter Entfernung reduziert es die Erschwernisse auf Dämmerungsniveau. Auf noch weitere Entfernung gibt es keinen positiven Effekt. Zu erkennen sind Lichtquellen auf die zwanzigfache Entfernung, wenn die Sicht nicht anderweitig behindert wird.

Kienspäne (Helligkeit 1–2) oder *Binsenlichter* (2) werden auf Grund ihrer schwachen Leuchtkraft normalerweise nicht außerhalb geschlossener Räumlichkeiten genutzt. Abenteurer führen aber häufig einige wenige mit sich, um eine unauffällige Lichtquelle zu haben oder um bei der Rast ein wenig Helligkeit





EXKURS: REGELN ZU MANGELNDER HELLGKEIT

Unzureichende Beleuchtung hat bei DSA handfeste Auswirkungen in Form von Erschwernissen auf Aktionen der Helden. Diese sind nach dem Grad der Dunkelheit gestaffelt.

Grad der Dunkelheit	Erschwernis auf Talentproben / FK	Abzüge auf AT/PA
Dämmerung	+3	—/—
Nacht bei Mondlicht	+6	—3/—3
Nacht bei Sternenlicht	+10	—5/—5
Sternenlose bewölkte Nacht	+16	—8/—8

Die Angaben beziehen sich dabei normalerweise auf Helligkeitsstufen in der Nacht im Freien. Sie können diese Angaben aber auch auf entsprechende Situationen in geschlossenen Räumlichkeiten anwenden. Der Vorteil *Dämmerungssicht* halbiert die Erschwernisse und Abzüge (hilft aber nicht bei absoluter Dunkelheit, beispielsweise durch Magie). Der Vorteil *Nachtsicht* legt das Maximum der Modifikatoren auf +4 auf Talentproben oder —2/—2 für Kampfproben fest. Die Sonderfertigkeit *Blindkampf* reduziert die Abzüge für Kampf in Dunkelheit auf maximal —2/—2, hilft aber nicht bei Talentproben und Fernkampf. Weitere Angaben zu den Auswirkungen von Dunkelheit finden Sie in **WdS 58** und **Handelsherr 180**. Mehr zum Thema Dunkelheit als Spielelement erfahren Sie auf Seite 48.

zu spenden. *Kerzen* (3) finden hierfür mitunter auch Verwendung. Am beliebtesten sind aber *Pechfackeln* (4-6) und *Laternen* aus Holz und Pergament (3-4), die ausreichend Helligkeit für umfangreichere Erkundungen spenden. Die Luxusausführung (abgesehen von magischen Möglichkeiten) ist die so genannte Blend- oder Sturmlaterne (2-8 in Strahlrichtung), die meist mit Öl betrieben wird. Ihr Licht lässt sich durch einen Schieber fokussieren und regulieren.

Natürlich muss die Gruppe auch genug Brennmaterial oder eine ausreichende Zahl Fackeln oder Kerzen mit sich führen, was schnell zu einer Gewichtsfrage wird. Auch eine Möglichkeit, die Beleuchtungsmittel anzuzünden, muss bedacht werden. Feuerstein und Stahl sind hier das Mittel der Wahl, verbunden mit etwas Zunder für die schnelle und einfache Entfachung. Da es in Höhlen häufig auch feucht werden kann oder man gar kleine Seen durchwaten muss, wählt jeder erfahrene Abenteurer die etwas teurere wasserdichte Version der Zunderdose.

Als letztes seien noch die seltenen und aus sich heraus leuchtenden Gwen-Petryl-Steine (2-12, je nach Größe) erwähnt, die

Ausrüstung	Gewicht	Preis
Kienspan	max. 1	1 K
Binsenlicht	2	2 K
Kerze (1 Spann Länge)	2	1 H
Pechfackel	20	5 H
Öllampe	10	1 S
Kerzen- oder Öllaterne, Holz/Pergament	20	5 S
Sturmlaterne, Öl, abblendbar	30	12 S
Lampenöl	10	5 H
Feuerstein und Stahl	5	6 H
Zunder, Dose	8	2 S
dito, wasserdicht	10	7 S
Gwen-Petryl-Stein (faustgroß)	30	100 D

einen nicht vor das Problem des Mitführens von ausreichend Beleuchtungsmitteln stellen, ebenso wie sie nicht umständlich entfacht werden müssen. Selbst kleinste Stücke erreichen aber schon astronomische Preise und größere Brocken sollten der Efferd-Kirche übergeben werden, die den Gwen-Petryl als heilig betrachtet.

Hindernisse überwinden

Unter Tage können sich tapferen Abenteurern allerlei Hindernisse in den Weg stellen, die man mit der richtigen Ausrüstung oft schnell aus dem Weg räumen kann. Ohne das nötige Handwerkszeug hingegen mag eine Barriere schnell den Weg zur weiteren Erkundung der Höhlen oder Gänge verhindern. Die Art des benötigten Werkzeugs hängt dabei von der Art des Hindernisses ab.

Zumindest in bewohnten Gängen trifft man sehr häufig auf simple Türen, die mit unterschiedlich komplexen

Schlössern gesichert sind, weshalb eine Auswahl von *Dietrichen* immer hilfreich ist, sofern man damit umgehen kann. Sollte das nicht der Fall sein, können stattdessen *Brecheisen*, *Bohrer*, *Beile*, *Hammer* und *Meißel*, *Vorschlaghammer* oder *Sägen* hilfreich sein. Diese mögen teilweise auch dazu benutzt werden, um Geröll beiseite zu räumen oder zu enge Durchgänge durch schweißtreibende Arbeit zu erweitern.

Bei zu großen oder schweren Stücken, deren Zerkleinerung zu lange dauern würde, kann man die eigene Kraft durch *Flaschenzüge* vervielfachen und selbst altbosparanische Säulen oder ertulamidische Monumentalstatuen bewegen. In geräumigen Höhlensystemen, wo man Packtiere mit sich führen kann, kann

Ausrüstung	Gewicht	Preis
Dietriche, Sortiment	15	12 D
Brecheisen	80	1 D
Bohrer	15	10 S
Handbeil, leicht	40	15 S
Beil	70	20 S
Vorschlaghammer	250	1 D
Hammer	40	8 S
Meißel, 5 Stück sortiert	40	12 S
Handsäge	30	15 S
Flaschenzug für 250 Stein, ohne Seil	150	15 D
dito für 1 Quader	250	80 D
Haken	8	3 S
Kletterhaken, 10 Stück	50	5 S
Wurfhaken	10	5 S
Haumesser	90	40 S
Hanfseil, pro Schritt	5	7 H
Seidenseil, pro Schritt	2	12 S
Fesselseil, Leder, pro Schritt	10	1 S
Strickleiter, pro Schritt	15	24 H





man stattdessen auch simple Seile per Haken an den fraglichen Teilen befestigen, um sie zu bewegen – oder ohne Packtiere die Kraft mehrerer Helden kombinieren.

Weitere mögliche Hindernisse sind Steilwände oder Abgründe. Hier benötigt man natürlich vor allem ein Seil (s.u.), des weiteren sind aber auch Kletterhaken oder Wurfhaken sehr hilfreich – gerade für im Klettern wenig bewanderte Gruppenmitglieder. Um sich durch starken pflanzlichen Bewuchs einen Weg zu bahnen können die oben erwähnten *Beile* genutzt werden, das effektivste Mittel sind aber *Haumesser*, die man auch aus dem meridianischen Dschungel kennt.

Zu guter Letzt seien noch Seile erwähnt, von denen jede Heldengruppe natürlich mindestens eines mitführen sollte. *Hanfseile* sind der verbreitete Standard, aber gerade wenn das Gewicht eine große Rolle spielt, sollte man stattdessen die teureren *Seidenseile* wählen. Fesselseile aus Leder hingegen mag man benutzen, wenn Wachen in einem Gangsystem lautlos ausgeschaltet und gefesselt werden sollen. *Strickleitern* ergeben auf Grund des Gewichts eigentlich nur dann Sinn, wenn man genau weiß, dass man mit wenig im Klettern begabten Gruppenmitgliedern einige Höhenmeter zu überwinden haben wird. Vernünftigen Umgang mit all diesen Dingen (z.B. eine Schlinge oder ein improvisiertes Geschirr für einen verletzten Kameraden anzufertigen) regeln sowohl das *Klettern*- als auch das *Fesseln/Entfesseln*-Talent.

Überlebenshilfen

»Ein Freund sagte mir mal, dass Helden nur tote Abenteurer seien. Den Götter sei dank bin ich keiner. Und weißt du, warum das so ist? Weil ich immer gut vorgesorgt habe! Den Unterschied zwischen Leben und Tod macht in einem Verlies meist aus, ob du die Falle bemerkst, bevor oder nachdem sie dein Lebenslicht ausbläst. Und wenn dir dabei ein 3 Schritt langer Stock hilft, dann ist er dein bester Freund auf der Welt. Sag mir also noch mal, ob du das ‚lächerliche Ding‘ wirklich mitnehmen willst.«

—Dobran Umminghausen, Wirt der Gareth Taverne Schwert und Panzer, zu einem jungen und abenteuerlustigen Gast, neuzeitlich

Viele Gefahren lauern in den lichtlosen Gängen und Kavernen, die von Heldengruppen so gerne erforscht werden. Dabei ist es völlig egal, ob es sich um tödliche Fallen, gefährliche Tiere und Monster oder auch kulturschaffende Gegner handelt – gute Vorbereitung und die richtige Ausrüstung kann hier Leben retten. Gerade Fallen (siehe Seite 51) stellen häufig eine Gefahr dar, gleich ob herabstürzende Felsblöcke in alten Grabanlagen oder Giftdorne und Bolzenfallen in modernen Anlagen. Ausrüstung kann entweder dazu dienen, Fallen ohne Gefährdung für das eigene Leben auszulösen, sie bereits frühzeitig zu entdecken oder aber, um den Auswirkungen zu widerstehen. Manche Ausrüstungsstücke sind dabei erst in den letzten Jahrzehnten von findigen Abenteurern erdacht worden und haben daher kaum Verbreitung gefunden. Alle hier genannten Gegenstände kann man jedoch zumindest bei *Dobran Umminghausen* in der berühmten Abenteurer-Taverne *Schwert und Panzer* in Gareth erwerben und auch in vielen größeren Städten haben einzelne Händler solche Ausrüstung ins Sortiment genommen. Das einfachste Hilfsmittel, um beispielsweise Druckplatten oder Stolperdrähte aus sicherer Ferne auszulösen, ist eine stabile *Stange* von etwa 3 Schritt Länge. Gerade wenn Fallen bereits entdeckt wurden, kann sie eine unschätzbare Hilfe zur Auslö-

sung derselben sein. Da so ein Utensil in engen Gängen aber recht unhandlich ist, benutzen manche Abenteurer mit Scharnieren zum Einklappen versehene oder aus mehreren Einzelteilen zusammenschraubbare Stangen. (Der Stabzauber *Doppeltes Maß* ist sogar noch praktischer.) Um Stolperdrähte zu kappen, ohne die zugehörigen Fallen auszulösen, sind außerdem Scheren oder *Kneifzangen* sinnvoll, die aber für den Einsatz unter Tage mit verlängerten Griffen ausgestattet sein sollten, um sich nicht selbst in Gefahr zu bringen.

Auch steinerne Walzen, die etwa 2 Schritt vor sich hergeschoben werden können, um Druckplatten auszulösen, sind bei manchen Abenteurern sehr beliebt. Auf Grund des verursachten Lärms sind sie jedoch kaum für bewohnte Gangsysteme geeignet (und zudem sehr schwer). Eine weitere erkennbare Gefahr sind Löcher in den Wänden oder auf dem Boden, beispielsweise von Bolzen- oder Speerfallen. Hierfür wurden selbst so abstruse Ausrüstungsgegenstände erdacht wie Schuhe mit einem kleinen Polster voll Mehl unter der Sohle, die so bei jedem Schritt eine kleine Mehlwolke ausstoßen – deren Bewegung durch Windzug auf Löcher hinweist (Erleichterung von bis zu 3 Punkten auf die Probe zum Erkennen der Falle, wenn Luftzug durch Löcher möglich ist; siehe auch den Abschnitt zum Entdecken von Fallen im entsprechenden Kapitel auf 62). Während dies schon seltsam wirkt, mag die Erfindung eines maraskanischen Abenteurers nur noch Gelächter hervorrufen, wenngleich auch sie höchst effektiv ist. Er benutzte eine lange, dünne Metallstange mit allerlei bunten Fäden aus leichtem Stoff, um sie vor sich hertragend Luftzüge zu erkennen (Erleichterung bis zu 2 Punkte). Neben Fallen lassen sich so mitunter sogar Geheimtüren entdecken.

Auch beim Schutz vor Fallen, egal ob entdeckt oder nicht, ist gute Ausrüstung hilfreich. Neben normaler Rüstung sind hier vor allem Schilde sinnvoll, wenn es gegen Bolzenfallen geht. Wenn man sich das lästige Suchen nach Fallen beim Öffnen von Türen sparen möchte, sollte man Panzerhandschuhe tragen. Bei den Brillantzwergern gibt es sogar feinste mechanische Handschuhe, die zwar in einem echten Kampf kaum helfen würden, mit denen man aber sogar noch leidlich Schlösser knacken kann (nur Erschwernis von 2 Punkten durch mangelnde Fingerfertigkeit) und dabei trotzdem vor kleinen Giftdornen geschützt ist. Weitere Angaben zu hilfreichen Gegenständen bei der Entschärfung von Fallen finden Sie im Fallenkapitel auf Seite 63.

Wenn man doch einmal um eine Verwundung oder Vergiftung nicht herum kommt, sollte man dringend eine ausreichend bestückte *Feldapotheke* mit sich führen. Als wichtiges Zubehör müssen hierbei natürlich saubere Verbände genannt werden, ohne die auf Grund von Verunreinigungen oder Infektionen auch viele andere Mittel kaum helfen. Da man während der Erkundung von Höhlen auch kaum dazu kommt, benutzte Verbände auszuwaschen, muss der Vorrat groß genug sein. Normale Verbände taugen gerade dazu, simple Blutungen zu stillen. Der Abenteurer von Welt benutzt jedoch mit Mastix präparierte Verbände, die Infektionen vorbeugen und einen festeren Halt haben. Noch begehrter, aber auch sehr teuer, ist Finagebast (**ZBA 238**). Daneben benötigt auch jede Gruppe ein sauberes Wundnähzeug.

Neben aufwändigen alchemistischen Mitteln (siehe dazu weiter unten in diesem Kapitel) können auch allerlei einfache Kräuter oder daraus hergestellte Salben oder Sude Leben retten. Eine ge-





Ausrüstung	Gewicht	Preis
Stange, 3 Schritt	80	15 S
dito, einklappbar	100	6 D
Schere/Kneifzange	15	2 D
dito, verlängerter Griff	25	4 D
Fallenwalze	600	15 D
Mehlstaubschuhe	40	2 D
Bänderstab	20	2 S
Brillantzwergischer Schutzhandschuh	30	100 D
Wundverbände, 10 Stück	10	1 S
dito, mit Mastix	15	1 D
Finagebast, 5 Anwendungen	5	8 D
Wundnähtzeug	2	15 S
Egelschreckpaste	10	3 S
Stinkmirbel	2	3 S
Sansaropaste	10	3 D
Taläschinsalbe	10	7 D

Anmerkung: Preise für weitere Kräuter und daraus hergestellte Mittel finden Sie in der **Zoo-Botanica Aventurica** und im Beiheft zum Meisterschirm.

naue Auflistung finden Sie in der Spielhilfe **Zoo-Botanica Aventurica**, weshalb hier nur kurz darauf eingegangen wird. Gegen Wunden helfen neben den Klassikern Wirselskraut und Einbeere auch Arganwurz, Chonchinis, Gulmond, Klippenzahn, Nothilfblätter, Rote Pfeilblüte und Tarnele. Gegen diverse Gifte sind hingegen Finage, Hiradwurz, Menchal, Nothilfblüten oder Olginwurz die Mittel der Wahl. Vor Krankheiten oder nach einer Infektion schützen und helfen Atanax, Belmont, Bleichmohn, Donf, Finage, Joruga, Lulanie, Olginwurz, Sansaro, Satuariensbusch, Traschbart, Ulmenwürger, Xordai und Zwölflblatt. Mehr zum Thema Wunden, Krankheiten und Gifte finden Sie in **WdS 37, 147, 154 und 161**; die genannten Kräuter mit ihren genauen Auswirkungen finden Sie in der Spielhilfe **Zoo-Botanica Aventurica**.

An weiteren Kräutermitteln bieten sich vor allem Egelschreckpaste (**ZBA 235**), Sansaropaste (**ZBA 262**) oder Stinkmirbel (**ZBA 251**) an, um das allgegenwärtige Ungeziefer in tiefen Höhlen fern zu halten. Taläschinsalbe (**ZBA 268**) hingegen überdeckt den Geruch des Trägers und kann dadurch eine Stunde lang Jäger, die sich auf ihren Geruchssinn verlassen, die Helden nicht erschnüffeln lassen – von unschätzbarem Wert in den dunklen Tiefen.

Unbemerkt bleiben

In bewohnten Gängen- und Höhlensystemen kann es überlebenswichtig sein, unbemerkt vorzugehen. Hierfür muss eine Heldengruppe vor allem auf drei Sachen achten: keine Spuren zu hinterlassen, nicht gesehen zu werden und leise zu sein. Auch hierfür gibt es diverse Hilfsmittel. Beim Ausspähen der Gänge kann ein simpler Spiegel dazu dienen, um Ecken zu schauen. Ein richtiges Periskop hingegen ist zwar komfortabler, aber auch deutlich teurer. Um kein Licht machen zu müssen, bietet sich vor allem Carlog-Essenz (**ZBA 232**) oder Katzenaugensalbe (**ZBA 258**) an. Sollten diese nicht zur Verfügung stehen, dann sollte man zumindest eine abblendbare Laterne benutzen (siehe oben).

Ausrüstung	Gewicht	Preis
Handspiegel, poliertes Messing	20	12 S
Handspiegel, versilbertes Glas	15	5 D
Periskop	40	40 D
frische Carlog-Blüten, einzeln	unter 1	5 S
Carlog-Essenz	1	2 D
Katzenaugensalbe, Tiegeln (3 Anwendungen)	6	40 D
Öl/Schmiere	10	5 H
kleiner Besen	20	5 H

Die eigenen Geräusche lassen sich bereits minimieren, wenn man seine Schuhsohlen mit einfachen Lumpen umwickelt. Um Türen leise zu öffnen, bietet es sich darüber hinaus an, ein wenig Öl oder Schmiere mit sich zu führen, damit quietschende Scharniere nicht das eigene Kommen ankündigen. Dies gilt natürlich auch für sonstige mechanische Gerätschaften.

Um nicht durch eigene Hinterlassenschaften aufzufallen, sollte man vor allem keinen Müll zurücklassen. Und um Fußspuren in Staub zumindest zu verwischen, kann ein kleiner Besen schon Wunder wirken.

Transport und Erkenntnissicherung

»Unmengen an Gold lagen dort rum, mehr als du dir je vorstellen kannst. Der Sultan von Khunchom wäre vor Neid geplatzt, wenn er das gesehen hätte. Aber leider war mein treues Maultier von den Spinnenkriegerern von Djembariq gefressen worden, ebenso wie meine Freunde. Und so blieb mir nichts, als die ganze Pracht zurückzulassen, um sie später zu bergen. Doch wie Feqz es fügte, brach die ganze Anlage auf dem Weg nach draußen zusammen und ich vergaß auch die Karte. Seitdem reise ich immer mit zwei Maultieren!«

—Achmed ibn Nazir, tulamidischer Söldner und Aufschneider, neuzeitlich

Nicht selten wollen die Helden in ein Höhlen- oder Gangsystem hinabsteigen, um dort irgendetwas zu bergen. Aus diesem Grund sollte man sich bereits zu Beginn der Expedition Gedanken machen, wie man die Beute abtransportiert oder etwaige Erkenntnisse sichert. Dies ist natürlich nur nötig, wenn es nicht ohne Aufwand möglich ist, erneut hinabzusteigen.

In diesem Fall sollten am besten leere *Rucksäcke* oder Taschen mitgeführt werden oder es sollte schon vor Antritt der Expedition geplant werden, nicht mehr benötigte Ausrüstungsteile zurückzulassen. Gerade bei schweren Teilen können darüber hinaus *Zugschlitten* eine große Hilfe sein, ebenso wie Flaschenzüge (siehe oben), um die Beute überhaupt zu verladen. Sollten die Gänge nicht eng sein, können statt Schlitten auch Kiepen denselben Zweck erfüllen.

Ausrüstung	Gewicht	Preis
Lederrucksack (15 Stein)	40	4 S
Zugschlitten	400	4 D
Kiepe	80	7 S
Papier, dünn, 10 Bögen	1	2 D
Kohlestifte, 5 Stück	2	5 H





Sollte die Expedition eher wissenschaftliche Ziele verfolgen, kommt man häufig in die Situation, alte Inschriften oder ähnliches zu suchen. Da eine Entzifferung oft vor Ort schwierig ist, sollten Helden für solche Fälle (sofern sie nicht den MEMORANS beherrschen oder teure Artefakte wie Weiße Augen besitzen) einfache Schreibkohle und etwas dünnes Papier mit sich führen, um die Inschriften abzupausen. Normales Papier ist meist zu dick, so dass es nur ein unzureichender Ersatz ist. Zum Abtransport von Schriften bietet es sich an, gewachste, versiegelbare Beutel mitzubringen.

Lager und Flucht

Bei längeren Aufenthalten unter Tage (also vor allem in Höhlensystemen oder ausgedehnten unterirdischen Ruinen) kommt man nicht darum herum, irgendwann ein Lager aufzuschlagen. Dies bietet natürlich neue Herausforderungen, denn zum einen muss alles dafür nötige Material mitgeführt werden, zum anderen sollte man sich gegen etwaige Feinde schützen. Hierfür kann neben der Wahl des richtigen Ortes (siehe Seite 129) auch die Ausrüstung helfen.

Doch vor der Sicherung des Lagerplatzes steht der Aufbau der eigenen Lagerstätte. Feuerholz muss in den meisten Fällen mitgeführt werden, da es unter Tage nur selten trockenes Brennmaterial gibt. Da Holz aber unnötig belastet, sollte man nur in nötigen Fällen überhaupt ein Lagerfeuer entzünden – zumal es auch Feinde anlocken könnte. Sinnvoller ist es da, sich die nötige Wärme anders zu beschaffen und statt zu kochen sich von Reiseproviant (oder wenn die Reise länger dauert gar Eisernen Rationen) zu ernähren. In Gegenden, wo man vor allem mit wilden Tieren oder Monstern zu tun hat, kann ein Feuer zur Abschreckung sogar sinnvoll sein. Auch hier tut die Beschaffung guter Informationen also Not.

Wenn das Lager erstmal eingerichtet ist, kann man sich Gedanken über die Sicherung machen. Um Feinde und Gefahren frühzeitig zu bemerken, bieten sich recht klassische Methoden an, beispielsweise Glöckchen an Stolperdrähten. Auch das Ausstreuen von Ton- oder gar Glassplittern kann einen sich anschleichenden Feind offenbaren. Stolperdrähte bringen den Angreifer direkt in eine ungünstige Position, während ausgeklügeltere Fallen derart unterschiedliches Material benötigen, dass man hier kaum voraussehen kann, was die Helden dafür mit sich führen müssten. Um Türen zu verschließen, können ganz normale *Türkeile* verwendet werden, ein Hammer (siehe oben) sollte in dem Fall natürlich auch im Gepäck sein.

Auch *Orazal-Kleber* (ZBA 257) kann ein potentes Hilfsmittel sein. Diese zähe Masse trocknet bei Luftkontakt innerhalb einer Stunde, ein Rechtspann dünn bestrichener Kleber (1 Unze reicht für 10 Rechtspann) hält etwa 10 Stein an einer senkrechten Wand oder 5 Stein an der Decke. Mit ihm verschlossene Türen lassen sich kaum ohne größeren Aufwand öffnen, aber auch Felsdurchgänge lassen sich so effektiv verschließen, indem man andere Felsbrocken dort festklebt. Engste Durchgänge können verschlossen werden, um sich so vor Riesenamöben oder Krabbelgetier zu schützen.

Mitunter mag es vorkommen, dass eine Heldengruppe schnell aus einem Höhlen- oder Gangsystem verschwinden muss, ohne dabei verfolgt zu werden. Hier können neben den bereits erwähnten *Türkeilen* auch andere einfache Mittel eingesetzt werden, um die Verfolger zu behindern. *Krähenfüße* werden in

Ausrüstung	Gewicht	Preis
Feuerholz, getrocknet	40	1 S
Reiseproviant, pro Tag	60 bis 80	4 H bis 4 S
Eiserne Ration, pro Tag	40	5 H
Glöckchen, 10 Stück	10	2 D
Draht, 10 Schritt	15	15 H
Türkeil, Holz	5	5 K
Türkeil, Metall	10	2 S
Orazal-Kleber	1	5 D
Krähenfüße, 10 Stück	10	2 D
diverse glitschige Substanzen, pro Portion im Tonkrug	20	5 H bis 3 D

manchen Großstädten von Schmieden hergestellt, sie kann man einfach auf den Boden fallen lassen, wenn man sich schnell davon machen muss. Auch glitschige und rutschige Flüssigkeiten können einen ähnlichen Effekt haben und Gegner zu Fall bringen. An steilen Abschnitten können sie gar die Verfolgung für einige Zeit gänzlich unmöglich machen.

WAS BRAUCHT DER HELD VON WELT?

Die Vorbereitung einer Expedition kann oft sehr langwierig sein, gleichzeitig hat nicht jede Spielrunde Lust, die Einkäufe und nötigen Besorgungen auszuspielen. Um diesem Problem entgegenzuwirken, finden Sie hier einige Komplettpakete für unterschiedliche Anforderungsprofile, die Sie Ihrer Heldengruppe





zugänglich machen können. Natürlich sind diese nicht in einem aventurischen Laden so erhältlich (abgesehen vielleicht vom Stoerrebrandt-Kontor), die nötige Zeit zum Einkaufen muss innerhalb der Spielwelt also weiterhin aufgewendet werden.

Die Pakete gehen von einer fünfköpfigen Heldengruppe mit durchschnittlicher Körperkraft aus, bei der jeder Charakter neben seiner normalen Ausrüstung noch 8 Stein an Gruppenausrüstung tragen kann. Entsprechende Angaben zur Traglast und daraus resultierender Behinderung finden Sie der Einfachheit halber bei jedem Paket. Sollten die Helden Ihrer Gruppe bereits stärker belastet sein, fallen durch die im Paket enthaltenen Gegenstände natürlich weitere Mali durch zu hohe Belastung an. Standardausrüstung, die vermutlich jeder Abenteurer bereits bei sich trägt (wie Bettrollen, Essgeschirr und so weiter), wird in den Paketen nicht berücksichtigt.

Die angegebenen Kosten beziehen sich auf die Listenpreise. Sollten die Helden den Preis herunterhandeln wollen, geschieht dies nach den normalen Regeln in **WdS 25**.

Alles für den Grabräuber

Dieses Paket richtet sich vor allem an Erforscher alter und verfallener Stätten vergangener Zivilisationen, wie beispielsweise Tempelruinen, tulamidische Magiergräber oder echsische Zikkurate. Diese sind oft durch Fallen gesichert, aber selten bewohnt.

GRABRÄUBER-PAKET

Ausrüstung	Gewicht	Preis
100 Schritt Garn	2	1 D
20 Stück Kreide	20	2 S
1 Südweiser als Pendel	10	2 D
10 Pechfackeln	200	5 S
10 Kerzen	20	1 S
1 Feuerstein und Stahl	5	6 H
1 Set Dietriche	15	12 D
1 Brecheisen	80	1 D
5 Meißel	40	12 S
1 Hammer	40	8 S
1 Flaschenzug (250 Stein)	150	15 D
1 Vorschlaghammer	250	1 D
4 Haken	32	12 S
1 Hanfseil (6 Schritt)	30	42 S
6 Hanfseile (2 Schritt)	40	56 S
1 einklappbare Stange (3 Schritt)	100	6 D
1 verlängerte Kneifzange	25	4 D
1 Fallenwalze	600	15 D
1 Bänderstab	20	2 S
2 Mehlstaubschuhe	80	4 D
2 Metallkeile	20	4 S
10 Wundverbände	10	1 S
20 Bögen Papier (dünn)	20	40 D
5 Kohlestifte	2	5 H
2 Kiepen	160	14 S
1 Zugschlitten	400	4 D

Gesamt ca. 95 Stein 120 D

Anmerkung: Für eine durchschnittliche Heldengruppe (siehe oben) fallen bei Gleichverteilung des Gewichtes 2 zusätzliche Punkte BE für jeden Helden an.

Bei der Beleuchtung ist vor allem weitreichendes Licht wichtig, auf Schutz vor den Elementen oder Heimlichkeit muss man hingegen kaum achten. Daher sind Fackeln für die Erkundung von alten Grabanlagen prädestiniert. Kerzen gehören zusätzlich zur Ausrüstung, um beim Studium alter Inschriften Licht zu haben, ohne die ganze eine Fackel brennen lassen zu müssen. Da solche Anlagen mitunter etwas unübersichtlich sind, helfen ein einfacher Südweiser, Kreide und Garn dabei, nicht die Orientierung zu verlieren.

Fallen sind eine beständige Gefahr, da die Erbauer solcher Ruinen meist keine Eindringlinge wünschen. Daher sollen eine Fallenwalze, Mehlstaubschuhe und ein Bänderstab die Helden bereits frühzeitig warnen. Wer den Fallen nicht entgeht, der benötigt Wundverbände. Wenn Fallen einmal vor der Auslösung entdeckt wurden, können Metallkeile, eine verlängerte Kneifzange, eine Klappstange und Dietriche bei der Entschärfung helfen. Letztere mögen auch zur Überwindung von Hindernissen hilfreich sein. Sollte es hingegen weniger um Filigranität gehen, helfen dem Grabräuber ein Vorschlaghammer, ein Brecheisen und Meißel.

Zu guter Letzt müssen die Beute abtransportiert und die Erkenntnisse gesichert werden. Hierfür werden ein Zugschlitten nebst Flaschenzug für die schweren Teile sowie Kiepen und Haken an Seilen benutzt. Papier und Kohlestifte erhalten Inschriften für die Nachwelt.

Alles für den Höhlenforscher

Dieser Ausrüstungssatz bietet alles, was das Herz eines Erforschers natürlicher oder auch künstlich erweiterter Höhlen begehrt. Hier sind Fallen oft weniger das Problem als vielmehr die natürlichen Barrieren und Gefahren, auf die man treffen kann. Das Paket geht davon aus, dass die Nutzer sich über einen längeren Zeitraum unter Tage aufhalten.

Für Beleuchtung unter Tage sorgen am besten Öllaternen (mit ausreichend Ölvorrat), dazu helfen einige Fackeln und für die Rast Binsenlichter. Die Zunderdose ist wasserdicht, damit sie auch bei Wasserkontakt noch funktioniert. Da die Orientierung sehr schwierig ist, gehört ein guter Südweiser zur Pflichtausrüstung, ebenso wie ein Stundenglas sowie etwas Kreide und Garn, um Wege zu markieren. Um die Erkenntnisse für die Nachwelt festzuhalten, ist Kartographiewerkzeug im Gepäck.

Zur Überwindung natürlicher Hindernisse haben die Helden ein Brecheisen, ein Haumesser und Kletterausrüstung dabei. Für die Behandlung fast unvermeidbarer Verwundungen gute Verbände und Finage. Gegen Ungeziefer hilft Egelschreck, wenn man einmal kein Licht machen kann, außerdem Kräutermittel. Talaschin soll in Notsituationen vor Raubtieren schützen. Zur Lagersicherung schließlich gehören noch Glöckchen und Stolperdraht ins Gepäck sowie hochwertiger Orazal-Kleber.

Alles für den Leisetreter

Mit diesem Paket sollten sich Gruppen ausrüsten, die möglichst unbemerkt in Gangsysteme eindringen möchte, die noch bewohnt sind. Auch hier können Fallen ein Problem sein, vor allem darf man aber nicht von Wächtern und anderen Bewohnern entdeckt werden.

Da ein Leisetreter nicht bemerkt werden will, ist auffällige Beleuchtung meist hinderlich. Daher sollen Kienspäne dort für Beleuchtung sorgen, wo man nicht bemerkt werden will, während





HÖHLENFORSCHER-PAKET

Ausrüstung	Gewicht	Preis
5 Binsenlichter	10	1H
5 Pechfackeln	100	25 H
3 Öllaternen	60	15 S
1 wasserdichte Zunderdose	10	7 S
10 Flaschen Lampenöl	100	5 S
1 Stundenglas	10	3 D
1 Südweiser im Gehäuse	40	8 D
1 Kartographiewerkzeug	15	2 D
50 Schritt Garn	1	5 S
20 Stück Kreide	20	2 S
1 Brecheisen	80	1 D
1 Haumesser	90	4 D
4 Haken	32	12 S
10 Kletterhaken	50	5 S
1 Wurfhaken	10	5 S
2 Hanfseile (10 Schritt)	100	14 S
20 Mastix-Wundverbände	30	2 D
5 Anwendungen Finagebast	5	8 D
2 Wundnähte	4	3 D
6 Portionen Egelschreckpaste	60	18 S
6 Portionen Talaschinsalbe	60	42 D
12 Portionen Carlog-Essenz	12	24 D
10 Glöckchen	10	2 D
10 Schritt Garn	0,2	1 S
30 Schritt Draht	45	45 H
10 Unzen Orazalkleber	10	50 D

Gesamt ca. 40 Stein

ca. 160 D (ohne Kräutermittel ca. 90 D)

Anmerkung: Für eine durchschnittliche Heldengruppe (siehe oben) fallen bei Gleichverteilung des Gewichtes keine zusätzlichen Punkte BE an.

eine Abblendlaterne zumindest reguliert werden kann. Katzenaugensalbe hilft dort, wo so gut wie gar kein Licht vorhanden ist. Um ungesehene Markierungen anzubringen, dienen Schattenkreide und Bernsteinbrille, was vor allem bei einer Trennung der Gruppe hilfreich ist.

Dietriche öffnen Türen, ein Bohrer kann Gucklöcher erschaffen. Um auch um Ecken herum schauen zu können, helfen ein Handspiegel und sogar ein Periskop, mit dem man auch über Mauern hinweg blicken kann. Die eigenen Spuren verwischt ein Besen und quietschende Türen werden durch etwas Öl wieder leise. Wenn eine Wache einen doch einmal bemerkt, kann man sie nach dem Ausschalten mit Fesselseilen ruhig stellen. Simple Fallen wie Stolperdrähte und Warnmechanismen können mit einer Kneifzange ausgeschaltet werden, und wenn man doch einmal verwundet wird, helfen elastische Mastixverbände darüber hinweg und verhindern auch, dass Blutspuren die eigene Anwesenheit verraten. Sollte außerdem eine schnelle Flucht nötig sein, können Türkeile und Krähenfüße die notwendige Zeit erkaufen.

ARTEFAKTE UND ALCHIMIKA

»Jetzt mögt ihr es noch unverschämt teuer finden, Effendi. Aber wenn ihr erst in der

Grabpyramide steht, umringt von missgünstigen Ifritim, dann werdet ihr euch wünschen, dieses Geschäft abgeschlossen zu haben.«

—Khadil Okharim, Spektabilität der Drachenei-Akademie zu Khunchom, neuzeitlich

Neben der alltäglichen Ausrüstung können auch übernatürliche Gegenstände das Leben der Helden unter Tage bedeutend verlängern. Diese sind natürlich (sofern man sie nicht selbst herstellen kann) sehr teuer, so dass sich hier besonders anbietet, maßgeschneiderte Artefakte vor einer Expedition anfertigen zu lassen oder sie auch bei besonders kniffligen Aufgaben vom Auftragsgeber verteilen zu lassen.

Artefakte können dabei in verschiedenen Funktionen eingesetzt werden. Sie können sperrige und schwere Ausrüstung ersetzen, sie können fehlende Fähigkeiten kompensieren oder auch die eigenen Fähigkeiten erweitern. Im folgenden Abschnitt finden Sie einige Beispiele für sinnvolle alchemistische Tränke, magische Artefakte und karmale Hilfsmittel. Dies ist selbstverständlich nur als Ideen Anregung zu verstehen, denn die Möglichkeiten, die sich hier bieten, sind fast unbeschränkt.

Alchimika

Tränke sind noch das billigste Hilfsmittel in diesem Abschnitt, die sich außerdem nicht nur an einigen wenigen Magierakademien kaufen lassen. In den meisten größeren Städten gibt es einen oder mehrere Alchimisten, die jedoch häufig eine begrenzte Auswahl an Rezepten besitzen oder keine exotischen Zutaten zur Hand haben. Alles, was das Abenteuerer-Herz begehrt, kann man jedoch in den Werkstätten des *Roten Salamanders* in Andergast, Brabak, Fasar und Festum erhalten. Hier mag man auch

LEISETRETER-PAKET

Ausrüstung	Gewicht	Preis
10 Kienspäne	10	1 H
1 Abblendlaterne	30	12 S
1 Flasche Lampenöl	10	5 H
1 Feuerstein mit Stahl	5	6 H
1 Stück Schattenkreide	1	5 D
1 Bernsteinbrille	2	50 D
1 Set Dietriche	15	12 D
1 Bohrer	15	1 D
1 Seidenseil (5 Schritt)	10	12 D
3 Fesselseile (2 Schritt)	60	6 S
1 Kneifzange	15	2 D
5 Mastixverbände	8	5 S
1 Silberglas-Handspiegel	15	5 D
1 Periskop	40	40 D
1 kleiner Besen	20	5 H
1 Phiole Schmieröl	10	5 H
2 Tiegel Katzenaugensalbe	12	80 D
2 Holz-Türkeile	10	1 H
10 Krähenfüße	10	2 D

Gesamt ca. 12 Stein

ca. 175 D (120 D ohne Bernsteinbrille, 95 D ohne Katzenaugensalbe)

Anmerkung: Für eine durchschnittliche Heldengruppe (siehe oben) fallen bei Gleichverteilung des Gewichtes keine zusätzlichen Punkte BE an.





neben den unten genannten Beispielen in diesem Kapitel (die allesamt aus der Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** stammen) noch weitere ausgefallene Rezepte kennen – in Brabak beispielsweise einen Trank, der die Verwandlung in einen Fisch erlaubt, um so unter Wasser liegende Ruinen zu erkunden.

☛ Da gerade lange Höhlenerkundungen häufig eine anstrengende Angelegenheit sind, kann ein **Konstitutionselixier** gerade den schwächeren Gruppenmitgliedern helfen. Auch **Pastillen gegen Erschöpfung** sind hier sehr vorteilhaft.

☛ Ein **Kraftelixier** mag die letzte Rettung sein, wenn überschwere Barrieren das Vorankommen der Helden behindern.

☛ **Bannstaub** ist ein potentes Mittel, um selbst mächtige magische Fallen zu entschärfen.

☛ Jede Heldengruppe sollte eines oder mehrere **Antidote** im Gepäck haben, da unter Tage oft Giftfallen oder giftige Tiere lauern. Aus nahe liegenden Gründen kann auch ein **Heiltrank** sehr hilfreich sein.

☛ Gerade wenn jede Rast eine Gefahr für die Gruppe darstellt, ist ein **Wachtrunk** das Mittel der Wahl, zumal er noch vergleichsweise erschwinglich ist.

☛ **Ewiges Öl** ist ein (nur schwer erhältliches) Mittel, um keine sperrigen und schweren Vorräte an Öl mit sich auf lange Expeditionen zu nehmen.

Magische Artefakte

Hier bieten sich vor allem extra für eine Expedition angefertigte temporäre Artefakte auf ARCANOVI- oder APPLICATUS-Basis an. Diese sind noch relativ leicht zu beschaffen und sprengen preislich nicht alle Relationen. Besonders an der *Drachenei-Akademie zu Khunchom* und in der *Akademie der Vier Türme zu Mirham* hat man sich darauf spezialisiert, Artefakte für Abenteurer anzubieten, die in alte tulamidische Ruinen oder in die dampfenden Dschungel und die Höhlen des Regengebirges aufbrechen wollen. Aufladbare Artefakte hingegen kosten meist schon mehr als jeder Lohn einer Expedition, so dass diese eher selten in Betracht kommen dürften. Alles zu Artefakten, ihrer Erschaffung und den entsprechenden Kosten finden Sie in der Spielhilfe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**. Beispiele für sinnvolle Zauber finden Sie im entsprechenden Kapitel auf Seite 132.

Im Laufe der Zeiten hat sich eine Reihe von Artefakten als besonders nützlich für Untertage-Expeditionen erwiesen. Einige davon existieren schon seit langer Zeit und finden immer wieder ihren Weg in die Ausrüstung von Abenteurern, während andere als Auftragsware vor einer Expedition immer wieder neu erschaffen werden. Die folgenden Beispiele sollen Ihnen und Ihren Spielern als Anregung dienen, was sich unter Tage als nützlich erweisen kann:

XENOS' GÜRTEL DER TIEFE

“Sind das etwa ... Haare?!”

Beschreibung: Das kräftige, rostbraune Haar eines Wühlschrats wurde für den Gürtel zu einer Gewandkordel verflochten. Fährt man die Kordel mit den Fingern entlang, so kann man eine ganze Reihe von harten, teils kantigen, teils runden Objekten ertasten, die in die Haare eingedrillt wurden.

Wirkung: Schnürt man sich den Gürtel in einer natürlichen Höhle um und spricht hernach auf Rogolan: “Mutter Sumu, leite diesen deinen Diener auf den Wegen durch deinen Leib!”

so erhält der Träger ein intuitives Verständnis für die unterirdische Umgebung (EINS MIT DER NATUR). Er verfügt bis zum nächsten Sonnenaufgang über *Höhlenkunde* sowie einen auf Höhlen spezialisierten *Gefahreninstinkt* in Höhe von 10. Seine TaW für *Fährtensuchen*, *Orientierung*, *Wettervorhersage* und *Wildnisleben* steigen um 10 – sofern sich die Proben auf die Erkundung einer natürlichen Grotte beziehen.

Hintergrund und Besonderheiten: Der Gürtel wurde vor einigen hundert Jahren vom Geoden *Xenos von den Flammen* für einen menschlichen Begleiter geschaffen. Jener erwies sich als äußerst tollpatschig und verirrte sich mehrmals in der Tiefe. Um dem abzuhelpen, verflocht der Diener Sumus die stabilen Tasthaare eines Wühlschrates mit verschiedenen Gaben aus Sumus Innerem: Kieseln, erkalteter Lava, Goldklumpen und Edelsteinsplittern. Die entstandene Gewandkordel verzauberte er in einer langen Fürsprache an Sumu, die seinen Freund fortan leiten sollte.

Wert: 5 Dukaten / 500 Dukaten

Szenariovorschläge: Auf der Suche nach den im Ersten Drachenkrieg verlorenen Urstädten der Zwerge gelangten Xenos und seine Begleiter auch nach Aradolosch, der alten Stadt der Kinder Curobans in den Trollzacken. Während der Erkundung der Binge erweckten sie eine namenlose Kreatur. Sie tötete die Begleiter Xenos' einen nach dem anderen. Da es sich bei Aradolosch nicht um eine natürliche Höhle handelte, nützte der Gürtel seinem Träger nichts auf der wilden Flucht durch die tiefen Hallen. Schließlich verirrte er sich in den endlos erscheinenden Gängen, wurde von der Gruppe getrennt und verschwand.

Wer sich mit der Suche nach alten Zwergenstädten beschäftigt, wird früher oder später auf die Geschichten um jene Abenteurer stoßen und dabei auch auf den Nutzen des Artefaktes bei der Erkundung von Höhlen und Kavernen aufmerksam werden. Bis heute ist der Gürtel der Tiefe jedoch nicht wieder aufgetaucht, so dass er wohl noch immer in den Tiefen Aradoloschs liegt – bewacht vom Zwergenwürger, der nur auf eine Gelegenheit wartet, den verlassenen Gängen zu entkommen.

Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), wöchentlich nutzbar

Typ und Ursprung: Eigenschaft, Elementar (Erz) / geodisch

Auslöser: Schlüsselsatz (s.o.)

Astralenergie: 28 / 3

Thesis: selten

Komplexität: +9 / 4 ZFP*

Wirkende Sprüche: 1 x wöchentlich EINS MIT DER NATUR (für Höhlen, 10 ZFP*)

Varianten: Ähnliche Artefakte finden sich im Umfeld von Geoden und Druiden recht häufig und verleihen dem Anwender ein Gespür für einen bestimmten Geländetyp. Dabei sind die Landschaften Nord- und Mitteleuropas (Wald, Steppe, Gebirge) deutlich häufiger vertreten, als die Südeuropas.

DIE SPINNENFINGER

Beschreibung: Das Artefakt besteht aus einem Paar samtener schwarzer Handschuhe. Der Stoff wurde mit feinen Silberfäden durchwirkt, die ein graziles Spinnennetz bilden.





Wirkung: Trägt man die Handschuhe und streift dreimal mit gespreizten Fingern über eine Wand, so erhält man für 6 SR die Fähigkeit, an Wänden und Decken wie eine Spinne (SPINNENLAUF) entlang zu krabbeln.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Grangorer Gewandschneiderin und Nachtschöne *Naima Amarizio* fertigt diese speziellen Handschuhe als Auftragsware für besondere Kunden – vor allem jene, die in ihre magische Begabung eingeweiht sind. Schon so manche horasische Expedition verfügte über eines dieser Artefakte, die das Ersteigen praktisch jeder Felswand ermöglichen. Naima ist es allerdings auch egal, wenn ihre Arbeit für weit zwielichtigere Zwecke verwendet wird.

Wert: 2 Dukaten / 250 Dukaten

Szenariovorschläge: Während der Vorbereitung einer Tiefenexpedition erfährt man recht leicht von den hilfreichen Spinnenhandschuhen. Leider schweigen sich fast alle vorherigen Nutzer dieser Artefakte darüber aus, woher sie sie bekommen haben. Selbst wenn man schließlich von der Gewandschneiderin aus Grangor weiß, muss man dieser erst einmal beweisen, dass man ihr Vertrauen verdient. Zu diesem Zweck hat die rachsüchtige Nachtschöne sicherlich eine entsprechende Aufgabe parat.

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), 3 Ladungen

Typ und Ursprung: Eigenschaften / satuarisch

Auslöser: komplexe Geste (s.o.)

Astralenergie: 67 / 3

Thesis: bekannt

Komplexität: +3 / 8 ZfP*

Wirkende Sprüche: 3 x Spinnenlauf

Varianten: Artefakte, die die Fähigkeit des Spinnengangs verleihen, sind unter Hexen beliebt und finden sich auch in aufladbaren und sehr selten semipermanenten Versionen. Nicht jede Hexe wählt als Träger der Verzauberung Handschuhe. Es gibt auch diverses Schuhwerk, einige Spinnenamulette und verzauberte Armreifen.

DAS LEUCHTENDE, KLEBENDE SEIL

Beschreibung: Es handelt sich um ein normales, zwanzig Schritt langes Hanfseil zum Klettern, an dessen einem Ende ein Wurfhaken befestigt ist.

Wirkung: Wird der Haken geworfen, so beginnt das Seil sanft golden zu leuchten (AUREOLUS). Sobald er aufprallt, wird der Untergrund weich wie Butter, so dass er sich auch auf glatten Flächen ohne Widerhalt oder an senkrechten Wänden fest verhält (HARTES SCHMELZE!).

Hintergrund und Besonderheiten: Solche Wurfhaken mit Seil werden von einigen Artefaktmagiern, vor allem im tulamischen Raum, gefertigt. Das Leuchten macht deutlich, dass sie nicht für lichtscheues Gesindel gedacht sind. Der AUREOLUS reicht zwar nicht, um viel zu erhellen, hilft aber, um ohne weitere Lichtquelle das Seil empor zu klettern – was recht praktisch ist, da man so nicht umständlich eine Lichtquelle mit dem Mund halten muss. Durch das Einschmelzen im Untergrund verbleibt der Haken, einmal ausgelöst, an Ort und Stelle, wenn man ihn nicht mühsam wieder frei hackt.

Wert: 2 Dukaten / 70 Dukaten

Szenariovorschläge: Eine nächtliche Einbruchserie erschüttert Khunchom. Als Markenzeichen hinterlässt der Schurke stets eines der leuchtenden Seile, als wolle er sich über die Artefaktmagier lustig machen. An der Drachenei-Akademie ist man ratlos. Mehrere Dutzend solcher Seile sind in den letzten Jahren verkauft worden und ihr Verbleib ist fast immer ungeklärt. Nun benötigen die Magier die Hilfe von Abenteurern, um den Artefakten und ihren Besitzern nachzuspüren und so den geheimnisvollen Einbrecher dingfest zu machen.

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), 1 Ladung

Typ und Ursprung: Illusion, Elementar (Erz), Objekt / gildemagisch

Auslöser: einfache Geste (s.o.)

Astralenergie: 23 / 1

Thesis: verbreitet

Komplexität: +2 / 2 ZfP*

Wirkende Sprüche: 1 x zeitlich gereiht AUREOLUS (8 ZfP*) und HARTES SCHMELZE! (10 AsP)

Varianten: Bei diesem Artefakt sind auch Varianten verbreitet, die nur mit einem temporären Speicher für eine Woche versehen sind und dadurch keine permanente Astralenergie kosten. Dadurch sinkt der Anschaffungspreis auf 20 Dukaten. Ebenfalls recht häufig sind Wurfhaken, die statt HARTES SCHMELZE! einen OBJECTOFIXO verwenden. Diese sind wiederverwendbar und können meist neu aufgeladen werden oder haben zumindest mehrere Ladungen. Sie sind allerdings auch entsprechend teurer in der Anschaffung.

Karmale Artefakte

Auch karmale Artefakte können per OBJEKTWEIHE über die Einbindung von Liturgien erschaffen werden, wenngleich dies deutlich seltener geschieht und praktisch nie für den freien Verkauf. In den Besitz eines solchen Artefakts dürften die Helden vor allem kommen, wenn sie in kirchlichem Auftrag unterwegs sind – oder aber als Dank für einen zuvor geleisteten Auftrag. Beispiele für sinnvoll in karmale Artefakte eingebundene Liturgien finden Sie im entsprechenden Kapitel auf Seite 135.

EIN GEMÜTLICHES PLÄTZCHEN – DAS LAGER DER HELDEN

»Ungemütlich war's vielleicht und arschkalt. Und ja, das ständige Tröpfeln des Wassers ging mir auch auf die Nerven. Der Luftzug hat gestört und die Mücken waren eine Plage. Aber ich sag euch eins: Lieber ein Jahr hier schlafen als nur eine Nacht in der Kammer, die Alrik gestern aufgetan hat. Da würde er mir sicher auch zustimmen, wenn die Riesenspinne ihn nicht gefressen hätte.«

—ein Abenteurer zu seinen nörgelnden Gefährten, neuzeitlich

Häufig sind Helden nur für eine begrenzte Zeit in einem Höhlen- oder Gangsystem unterwegs, so dass sich einige Fragen wie die Essensversorgung oder die Suche eines Schlafplatzes gar nicht stellen. Doch bei mehrtägigen Besuchen unter der Erde oder gar bei langen Expeditionen in die Tiefen der Erde sieht





DIE SUCHE IN REGELN

Zur Suche eines geeigneten Lagerplatzes ist eine Probe auf *Wildnisleben* nötig, die je nach Umgebung und Vorwissen der Helden um bis zu 7 Punkte erschwert ist. Eine gelungene Probe zeigt dabei nur an, dass ein den Umständen entsprechend guter Lagerplatz gefunden wurde. Eine hohe Zahl TaP* mag darüber hinaus über die weitergehende Qualität entscheiden (und Regenerations-Erschwernisse vermindern, siehe unten). In jedem Fall ist es nicht möglich, einen noch so guten Lagerplatz zu finden, wenn die Umgebung es nicht hergibt.

Die Sonderfertigkeit *Höhlenkundig* kann bei der Lager-suche eine enorme Hilfe sein, da sie die Erschwernisse im Umfang der normalen Regeln reduziert. Darüber hinaus können Sie auch einem Höhlenkundler die Probe ganz erlassen und davon ausgehen, dass er bei ausreichender Zeit den besten zur Verfügung stehenden Platz findet – schließlich ist er ein Experte für das Leben unter Tage.

dies schon anders aus. Hier ist vor allem die Frage des Nachtlagers von elementarem Interesse.

Am Anfang steht die **Suche** nach einem geeigneten Lagerplatz, der den besonderen Anforderungen nach einem sicheren Ruheort unter Tage gerecht wird. Eine zentrale Frage ist, ob der Platz gut zu verteidigen sein soll oder ob eine einfache Flucht höher zu bewerten ist. Daraus ergibt sich, ob eine Höhle oder ein Raum mit nur einem Ausgang sinnvoll als Lagerplatz ist oder ob mehrere Ausgänge sinnvoll sind. In jedem Fall sollte man nicht in einem Hauptkorridor nächtigen, sondern in einem etwas abgelegenen Gebiet der Anlage, um nächtliche Störungen auf ein Mindestmaß zu reduzieren.

Weiterhin sind die natürlichen Bewohner des Höhlensystems in Betracht zu ziehen, sofern man über sie genauere Informationen hat. Eine Höhle, aus der es streng riecht, ist auch dann kein sinnvoller Rastplatz, wenn sie derzeit leer steht, da sie vermutlich zumindest zeitweise bewohnt ist. Ein Raum, an dessen Eingang sich bereits Spinnweben befinden, sollte ebenso frühzeitig aussortiert werden. Gerade in Räumlichkeiten, wo mit größeren Räubern zu rechnen ist, lohnen sich hingegen Höhlen oder Räume mit engen Eingängen. Diese sind darüber hinaus auch leichter zu schützen und der Eingang kann gut im Auge behalten werden.

Auch die Flora vor Ort ist ein wichtiger Punkt. Feuer- oder Eferdsmoos sind schlechte Mitbewohner, auch unbekannte Pilze oder Pflanzen sollte man aus Sicherheitsgründen meiden. Normales Moos hingegen kann einen hervorragenden Untergrund für die Lagerstätten bilden und auch die normalen Unannehmlichkeiten einer Rast (siehe obenstehenden Kasten) mildern.

Ein einmal gefundener Lagerplatz muss gründlich durchsucht werden, um keine unangenehmen Überraschungen zu erleben. Schon mancher Abenteurer lagerte in einer scheinbar gemütlichen und großen Höhle, die nur einen leicht zu überwachenden Eingang besaß, um dann hinterrücks von einer Höhlenspinne oder einem anderen Räuber überwältigt zu werden, der sich unter der Decke oder in einer Spalte verborgen hatte. Die Gruppe sollte den Ort des Lagers daher immer gut ausleuchten und auch kleinste Gänge oder Spalten durchsuchen, ob sich dort vielleicht ein Weg in die Höhle oder den Raum befindet.

UNGÜNSTIGE LAGERPLÄTZE

Unter Tage findet man auch bei umfassender Suche selten einen perfekten Lagerplatz. Meist ist der Untergrund hart, es ist kalt und wenn der Raum mehrere Ausgänge hat, zieht es womöglich. Daher sollten Sie die Helden dies auch spüren lassen. Sofern kein hinreichend guter Lagerplatz gefunden wird (was zumindest in natürlichen Höhlensystemen nicht oft gelingen sollte), ist die nächtliche Regeneration je nach Qualität des Rastplatzes um 1 bis 3 Punkte vermindert.

Wenn der Lagerort als gut befunden wurde, kann sich die Gruppe an den Aufbau des Lagers begeben. Wichtig ist dabei die Frage, ob man ein Feuer entzünden will, was sowohl Vorteile als auch Nachteile besitzt. In jedem Fall benötigt der Lagerplatz aber einen Rauchabzug, was unter Tage nicht immer gegeben ist. Die Schlafstätten selbst sollten relativ eng beisammen platziert werden, um Gefahren aus dem Dunkeln zu entgehen bzw. diese rasch zu bemerken. Auch die Wache sollte sich nicht vom Lager entfernen.

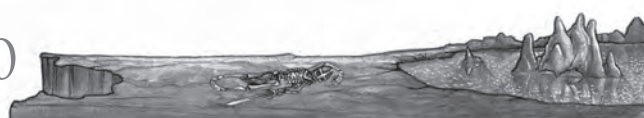
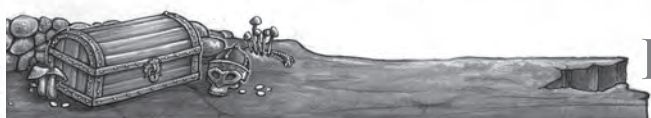
Bei der Wache gilt darüber hinaus noch stärker als an der Oberfläche, dass niemand alleine auf die Gruppe acht geben sollte. Die meisten Jäger unter Tage sind darauf spezialisiert, sich lautlos zu bewegen und ebenso zu töten – eine einsame Wache mag daher keine Zeit mehr haben, die Gefährten zu warnen. Neben doppelten Wachen hilft außerdem eine gute Lagersicherung. Mehr hierzu finden Sie im Kapitel zur Ausrüstung der Helden in einem eigenen Abschnitt zu hilfreichen Utensilien bei der Herrichtung des Lagers auf Seite 125.

Gerade bei längeren Expeditionen ist schließlich auch die Versorgung mit Nahrung und Wasser ein elementarer Punkt. Tagsüber ist dafür meist keine Zeit, so dass dies bei der Suche nach einem Lagerplatz geschehen sollte. Ein kleiner See mag dabei verlockend in der Nähe der Schlafstatt scheinen, doch weiß man erstens nicht, was dort drinnen lauert und eventuell herauskommt oder herauslangen kann, und kann sich zweitens sicher sein, dass manche Tiere der Unterwelt genau so denken. Besser sollte man solche Plätze also meiden und sie nur im Rahmen der Lagersuche kurz zur Auffüllung der Vorräte aufsuchen. In besonders kargen Höhlensystemen kann man seine Wasservorräte auch dadurch auffüllen, dass man Gefäße unter Tropfsteine stellt. Hierdurch lässt sich nicht viel Wasser gewinnen, aber wenn jeder Tropfen zählt, mag es über Tod oder Leben entscheiden.

Als letztes steht der Abbau des Lagers, wenn man die Nacht sicher überstanden hat. Gründlichkeit hierbei ist ebenso wichtig wie beim Aufbau des Lagers, denn das Verwischen von Spuren kann das Leben der Gruppe retten. Zurückgelassene Abfälle locken Jäger oder gar kulturschaffende Wesen an, die sich auf die Fährte der Gruppe setzen könnten. Nur wer alle Hinterlassenschaften beseitigt, kann sich sicher sein, unbehelligt weiter zu ziehen.

KÄMPFE UNTER TAGE

In uralten Gewölben warten nicht nur vergessene Fallen darauf, das Leben vorwitziger Helden zu beenden – nicht weniger gefährlich sind die Kreaturen unter Tage, Schatzwächter, Tiere und bizarre Wesen, die sich in tiefen Klüften herumtreiben. All-





zu oft gibt es hier keine andere Wahl: Die Helden müssen sich mit blitzenden Klingen ihrer Haut erwehren, wenn sie tiefer in die Gänge vordringen wollen.

Der folgende Abschnitt soll einige der Besonderheiten des Kampfes unter Tage hervorheben und anschaulicher gestalten. Fühlen Sie sich nicht genötigt, jede einzelne hier aufgeführte Regel umzusetzen. Das gesamte Kapitel gilt als *Optional- bzw. Experten-Regel*, so dass Sie sich einfach jene Modifikationen herausuchen sollten, die Ihnen zusagen. In erster Linie sollen Ihnen die folgenden Abschnitte einige Hilfestellungen geben, außergewöhnliche Kampfsituationen unter Tage mit den entsprechenden Regeln zu verstehen.

PLATZMANGEL

So sehr es auch zu den liebsten Zeitvertreibern von Helden gehören mag, sich in unterirdischen Gängen herumzutreiben, die zu verschollenen Zwergenstädten oder uralten Schatzkammern führen, so unpraktisch ist ein solcher Gang doch, wenn es zu einem Kampf kommt. Es gibt kaum eine Waffe, die nicht ausreichend Platz benötigt, um geführt zu werden – Platz, der unter Tage reichlich knapp ist. Achten Sie auf die Modifikatoren für beengte Umgebung (**WdS 58**): *Lange Schwungwaffen* erleiden Einbußen von 6 Punkten auf ihren AT- und 2 Punkten auf ihren PA-Wert, *kurze Schwungwaffen* noch immer AT-Malus von 2 Punkten, *Stangenwaffen* einen PA-Malus von 2 Punkten. Die SF *Halbschwert* senkt diese Erschwernisse auf AT+2 / PA+2, zusätzlich aber auch die TP der Waffe um 2. Mit *Hieb Waffen*, *Infanteriewaffen*, *Schwertern* und *Säbeln* ist die AT um 2 Punkte erschwert, mit *Infanteriewaffen* und *Speeren* die PA um 2 Punkte. Wann eine Umgebung als *beengt* anzusehen ist, ist letztlich Spielleiterentscheidung. In jedem Fall gilt sie als beengt, wenn die Ausdehnung des Ganges oder Raumes geringer als die Waffenlänge ist oder wenn ein Held mit dem Kopf an die Decke stößt.

Sehr schwierig ist auch das Manövrieren auf engem Raum: *Ausweichen* ist mit einem Malus von mindestens 4 Punkten zu versehen, ein *Zurückweichen* (z.B. beim Vergrößern der Distanzklasse oder bei einem *Ausfall*) ist je nach Platzsituation nur wenige Male möglich.

Falls mehrere Gefährten auf engem Raum gemeinsam kämpfen und so die Gefahr besteht, dass sie sich gegenseitig in die Quere kommen, bietet es sich an, analog die Regeln für Kämpfe in unterschiedlichen Distanzklassen (**WdS 80**) zu nutzen: *Pro befreundetem Mistreiter*, der möglicherweise im Weg stehen könnte, ist die AT eines Kämpfers um 4, die PA um 2 Punkte erschwert. Ein *misslungener Angriff mit einem Würfelwurf von 18 oder 19* erfordert sofort einen Kontrollwurf, ansonsten wird ein befreundeter Kämpfer getroffen. Setzen Sie diese Regeln allerdings besser nur in sehr speziellen Situationen ein – es kann für die Spieler schnell frustrierend wirken, wenn sie gemeinsam vorgehen wollen, sich aber nur gegenseitig behindern. Andererseits ist ein enger Gang geradezu prädestiniert dafür, von mehreren Helden mittels *Formationsparade* gehalten zu werden, während die verbleibenden Kameraden hinter ihnen die Armbrüste nachladen.



Unangenehm wird es, wenn ein heftiger Schlag eines Kämpfers daneben geht – und das Familienschwert ein hässliches Knirschen von sich gibt, wenn es an der Wand entlang streift. Als Faustregel gilt: Wann immer ein *Wuchtschlag* (oder ein darauf aufbauendes Manöver) mit einem Zuschlag von mehr als 5 Punkten misslingt, ist sofort ein Kontrollwurf fällig, ansonsten prallt die Waffe mit voller Wucht gegen die Wand – was einen sofortigen *Bruchfaktor*-Test notwendig macht.

Sehen Sie die Platzverhältnisse aber nicht nur als eine Ansammlung von Modifikatoren. Mit Platzmangel können Sie auch spannende, ungewöhnliche Kämpfe gestalten. Vielleicht werden die Helden ja von Höhlenspinnen angegriffen, während sie auf Händen und Knien durch einen eingefallenen Gang krabbeln? Vielleicht zwingen sie sich gerade durch eine enge Spalte, als ihnen von der Gegenseite ein Ork entgegenkommt, der auf den gleichen Gedanken kam? Oder die Verhältnisse ändern sich während des Kampfes – etwa in einem Raum, dessen Wände langsam, aber unaufhaltsam aufeinander zu rücken und so die Kombattanten unfreiwillig immer näher zusammenrücken lassen?

DUNKELHEIT

Neben der Enge ist mit Sicherheit die Dunkelheit die Hauptschwierigkeit beim Kampf unter Tage. Im DSA-System wird der Zuschlag auf Talent- oder Kampfproben durch Finsternis in einer Skala angegeben, die von 3 (*Dämmerung*) über 6 (*Mondlicht*) und 10 (*Sternenlicht*) bis hin zu 16 (*völlige Finsternis*) reicht. Werte über 16 sind nur durch Magie erreichbar. Diese Werte werden gleichmäßig auf AT und PA verteilt (bei ungeraden Zahlen sinkt die PA stärker), Fernkampfangriffe erleiden sogar den vollen Zuschlag als Malus.

Die Dunkelheitsstufe kann durch Lichtquellen verringert werden. Typische Lichtquellen finden Sie im Ausrüstungskapitel auf Seite 122. Zauber (z.B. FLIM FLAM oder KATZENAUEN) senken die Dunkelheit üblicherweise um die ZFP*. Die Reichweite des Lichts beträgt üblicherweise die Helligkeit in Schritt. Kreaturen und Charaktere mit *Dämmerungssicht* erleiden nur die halben Zuschläge, solche mit dem Vorteil *Nachtsicht* oder der SF *Blindkampf* sogar nur Abzüge in Höhe von maximal –2/–2.





BODENVERHÄLTNISSE

Ab und an spielen nicht nur Enge und Lichtverhältnisse eine Rolle, sondern auch die restliche Umgebung, insbesondere der Boden.

Viele Böden von Gewölben, Kavernen und anderen Orten sind aus festem Stein und stellen kein wirkliches Problem dar. Dies ändert sich jedoch, wenn die Bodenverhältnisse das Fortbewegen und somit auch den Kampf zu einem gewagten Unternehmen machen.

Fall sich der Boden als sehr brüchig erweist, weil er z.B. aus morschem Holz oder einer dünnen Schicht weichen Materials besteht, so kann der Meister während des Kampfes eine *Körperbeherrschungs*-Probe verlangen, damit nichts Schlimmes passiert (entweder einmal pro KR oder bei sehr brüchigem Gelände bei dem Einsatz jedes *Manövers*). Bei einem Scheitern kommt es zu einem Einbrechen in den Boden mit einem Bein, so dass man 1 Aktion braucht, um sich zu befreien, und in dieser Zeit hat man leichte Probleme bei Angriff und Verteidigung (AT+3/PA+3), bei einem Patzer gar zu einem Durchbrechen, was zu einem Sturz und der Anwendung der *Sturzschadensregeln* führt (WdS 144). Hierbei kommen die SF *Standfest* (WdS 43) oder Vorteile ((*Herausragende*) *Balance*) zum Tragen.

Nicht selten kommt es auch zu Auseinandersetzungen in einem teilweise (oder völlig) unter Wasser gesetzten Bereich. Hier kommt es sehr auf die Höhe des Wasserstandes an. Es macht einen großen Unterschied, ob das Wasser bis zum *Knie* (PA+2), bis zur *Hüfte* (AT+2/PA+4) oder bis zur *Schulter* reicht (AT+4/PA+6). Schließlich mag es auch manchmal vorkommen, dass ganze Höhlensysteme, Stollen oder Gebäude komplett unter Wasser stehen. In diesem Fall können die Kämpfe selbstverständlich auch nur *unter Wasser* erfolgen (AT+6/PA+6). Beachten sollte man hierbei die SF *Kampf im Wasser* (WdS 74) und *Unterwasserkampf* (WdS 77). Auch die allgemeinen Regeln zu Schwimmen (WdS 139) können angewendet werden.

Weiterhin können Moose, schleimige oder rutschige Stellen den Kämpfenden zu schaffen machen, so dass auch hier *Körperbeherrschung*-Proben verlangt werden können, die ja nach Grad der Schwierigkeit erschwert oder erleichtert sind. Ein Scheitern hat hier zur Folge, dass es zu einem Sturz kommt und man sich in einer ungünstigen Position wieder findet. Man gilt als *am Boden liegend*, was dem Gegner Vorteile verschafft (AT-3/PA-5).

DIE BEWOHNER DER GEWÖLBE

Beim Kampf gegen die Kreaturen in Gewölben gilt es ebenfalls einige Besonderheiten zu berücksichtigen. So könnte eine Spinne beispielsweise von der Höhlendecke attackieren, was einen Zuschlag von +2/+4 auf AT/PA ihres Gegners mit sich bringt, da die Waffe über dem Kopf geführt werden muss. Andere Kreaturen verlassen sich auf Hinterhalte (WdS 113), deren Entdeckung zusätzlich um die Dunkelheitsstufe (siehe oben) erschwert ist. Sehr viele Kreaturen in tiefen Klüften besitzen zudem *Nacht-* oder zumindest *Dämmerungssicht*, so dass sie durch die Dunkelheit wesentlich weniger eingeschränkt werden als die Helden. Ist eine einzelne Höhlenspinne normalerweise noch kein Gegner für einen Helden, sieht das in einem finsternen Gang ohne Lichtquelle schon wieder deutlich anders aus. Andererseits sind etliche Wildtiere durch Feuer zu vertreiben. Größere Gänge oder Hallen erlauben *Flugangriffe*, und wenn dies in Kombination mit der geringen Größe der Angreifer und Dun-

kelheit geschieht, dann kann schon eine Handvoll Fledermäuse den Helden das Leben schwer machen.

ZAUBEREI UNTER TAGE

Bei Expeditionen in die Finsternis aventurischer Höhlen, Grabanlagen und Ruinen schwören manche professionelle Abenteurer auf die Hilfe von Zauberkundigen. Damit meinen sie nicht die Puniner Stubenhocker, die für solche Strapazen häufig nicht geeignet sind, sondern praktisch orientierte Männer und Frauen. Solche, die sich nicht zu fein sind, Robe und Spitzhut dreckig zu machen oder gar auszuziehen. Für die Wissenschaft oder die Erkundung uralten Übels oder unterirdischer Wunder sind Magiekundige aller Traditionen bereit, sich auf die Reise in die Dunkelheit zu begeben. Denn gerade auch abseits der Gildenmagier gibt es manche Spezialisten, deren Fähigkeiten von gebildeten Abenteurern hoch geschätzt werden. Dies trifft vor allem auf naturverbundene Druiden zu, aber auch auf Spinnenhexen oder gar Schamanen der urtümlichen Völker und Rasse

GEEIGNETE ZAUBER

Nicht jeder Zauberkundige verfügt über für die speziellen Anforderungen unter Tage geeignete Sprüche. Oft sind sich Zauberer jedoch auch nicht im Klaren darüber, für was, außer für die heimischen Studien, ihr Repertoire nützlich sein kann. Daher seien hier Zaubere aufgelistet, die von einer Expedition unter Tage gebraucht werden könnten. Dabei haben wir bewusst auf die Angabe allgemein sinnvoller Sprüche wie BALSAM oder FLIM FLAM verzichtet. Diese verlieren unter Tage natürlich nichts von ihrem Potential. Diese Auflistung nimmt vor allem auf die Erkundung natürlicher und tiefer Höhlen Bezug, da die Erkundung von Grabhöhlen oder Kellern eher in den Standardbereich heldischer Aktivitäten gehört und daher keiner größeren Aufmerksamkeit bedarf.

☞ **ABVENENUM:** Vor allem bei Expeditionen, die mehrere Tage oder gar Wochen in die Tiefe führen, kann der Abvenenum sehr nützlich sein. Sobald die Trinkwasservorräte ausgehen, wäre eine Rückkehr an die Oberfläche unumgänglich – es sei denn, man kann das Wasser der schwefelhaltigen Tiefenquelle reinigen und so genießbar machen.

☞ **ACCURATUM:** In schründigen Klüften reißen Kleidungsstücke schnell und geben den Träger der Unbill der Umgebung preis. Mit diesem Zaubere kann ohne längere Reparaturdauer und bei schlechtem Licht die Ausrüstung wieder auf Vordermann gebracht werden, was gerade in kalten Höhlen den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen kann.

☞ **ADLERAUGE:** Gerade wenn man sich in der Tiefe verirrt hat, mag die übernatürliche Sinnenschärfe dabei helfen, selbst feinste Luftbewegungen zu erspüren und so einen Weg zu einem Ausstieg zu finden. Auch ein verfeinerter Geruchssinn kann auf der Suche nach den wenigen Nahrungsquellen der Tiefe sehr hilfreich sein.

☞ **AEOLITUS:** Über Jahrhunderte verschlossene Kammern oder Kavernen in der Nähe von Lavaströmen enthalten häufig giftige Gase, die man mit diesem Zaubere hinweg wehen kann.

☞ **ÄNGSTE LINDERN:** Nach stundenlangem Marsch in der Tiefe ist schon manche Expedition an die Grenzen ihrer seelischen Belastbarkeit gestoßen. Mit dieser Formel ist es möglich, zögerliche Kameraden angesichts tiefer Schluchten und dunkler Kavernen zum Weitermarsch zu bewegen.





➤ **ATTRIBUTO:** Die Verstärkung der körperlichen Eigenschaften ist nützlich bei Kletterpartien, gewagten Sprüngen, dem Anheben und Wegräumen schwerer Massen und Vieles mehr.

➤ **AUFGEBLASEN:** Selbst Schelme können sich als hilfreich erweisen, wenn es gilt, eine tiefe Felsspalte auf höchst spektakuläre Weise zu überwinden.

➤ **AUREOLUS:** Mit diesem Zauber kann man lang anhaltende leuchtende Wegmarken anbringen, um den Rückweg leichter zu finden. Natürlich sollte man diese nur dort nutzen, wo der eigene Weg nicht verborgen werden muss.

➤ **AURIS NASUS:** In der Variante *Selbstleuchtend* ist der AURIS NASUS oft die kostengünstigere Alternative zum längerfristigen Ausleuchten eines Raumes oder einer Höhle; außerdem sehr praktisch, um bei einer Flucht Nischen durch illusionäre Wände zu tarnen.

➤ **CALDOFRIGO:** In vielen Höhlen ist es durch unterirdische Wasserströme feucht und kalt, Brennmaterial ist selten. Aber wozu Brennmaterial mitschleppen, wenn man auch einen Felsen für einige Zeit zum Glühen bringen kann? Alternativ lassen sich durch Lavaströme erhitzte Kavernen soweit abkühlen, dass man sie durchqueren kann.

➤ **DELICIOSO:** Wer seinen ersten Grottenolm verspeisen muss, wird froh sein, wenn dieser wie Hühnchen schmeckt.

➤ **DESINTEGRATUS:** Schon manche Expedition musste an Höhleneinstürzen umkehren, da das Wegräumen der Trümmer zuviel Zeit und Kraft gekostet hätte. Lässt man sie dagegen zu Staub zerfallen, kommt man in einem Bruchteil der Zeit weiter. Dieser Zauber eignet sich auf Grund seiner Kosten vor allem zur Einbindung in den Magierstab oder in Einmal-Artefakte. Wichtig ist dabei jedoch, dass man bei der Nutzung ein gewisses Grundwissen der Statik mitbringt, sonst könnte man noch größere Einstürze verursachen.

➤ **EINS MIT DER NATUR:** Gewachsene Höhlen gelten genauso als Natur wie der oberirdische Wald. So mancher Geode oder Druide hat sich dadurch als perfekter Führer durch ‚Sumus Gebeine‘ erwiesen.

➤ **EISENROST:** In Verbindung mit dem REVERSALIS ist auch der EISENROST gut geeignet, beschädigte Ausrüstung wieder auf Vordermann zu bringen; notfalls gibt er aber auch alten Schlössern den Rest.

➤ **FORTIFEX:** In engen Gängen erweist sich die arkane Wand als unüberwindliches Hindernis für Verfolger. Man kann aber auch schmale Klüfte mit einer improvisierten Brücke überqueren – zumindest wenn man sich traut, über einen unsichtbaren Untergrund zu laufen. Wenn ein Felssturz droht, dann kann der Zauber auch kurzzeitig zur Stabilisierung der Gänge bis zur eigenen Flucht genutzt werden.

➤ **GEFUNDEN:** Auf der Suche nach Gestohlenem oder Entführten in weitläufigen Irrgängen ist es sehr nützlich, wenn jemand den Weg zum Ziel erspüren kann.

➤ **HARTES SCHMELZE!:** Wenn der Zauber nur kleine Mengen Gestein verflüssigt, kann ein schmieriger Film unter Felsbrocken hilfreich sein, um sie beiseite zu schieben. Eingeklemmte Kameraden lassen sich durch solche Schmierfilme leichter befreien.

➤ **HASELBUSCH:** Ein versperrter Durchgang kann sehr schnell den Weg freigeben, wenn rasch wachsende Wurzeln massive Felsen zertrümmern. Ein Beutel Maiskörner wird zur

Rettung für eine Tiefenexpedition, der die Vorräte ausgehen. Und Efeu- oder Weinsamen lassen in kurzer Zeit natürliche Leitern oder Brücken wachsen, mit denen man Klüfte und Felswände spielend überwindet.

➤ **HEXENKRALLEN:** Mit magisch verlängerten und verstärkten Nägeln sind Kletterpartien um ein Vielfaches leichter.

➤ **KÖRPERLOSE REISE:** Losgelöst von seinem Körper kann der Druide gefährliche Passagen, wie einsturzfährdete Minenschächte, gefahrlos erkunden, wenn diese irgendwie ausgeleuchtet werden können oder er die Möglichkeit hat, auf magischem Weg oder anders für Licht zu sorgen.

➤ **KRÖTENSprung:** Mit gewaltigen Sprüngen kann die Hexe an Orte vordringen, die ansonsten nur schwer oder gar nicht zu erreichen wären. Im *Krötengang* kann sie auch über Felsen in unterirdischen Lavaseen hinwegsetzen. Besonders praktisch ist, dass der Zauber auch auf Begleiter der Hexe gewirkt werden kann.

➤ **LANGER LULATSCH:** Eine Pyramide aus unbeholfenen, fünf bis sechs Schritt großen Bohnenstangen ist schon ein arg lächerlicher Anblick. Dennoch kann ein solches Clowns-Kommando Felswände überwinden, die für normal große Menschen nicht zu bewältigen sind.

➤ **ELEMENTARE LEIBER:** Vor allem die LEIBER DES ERZES und DES FEUERS sind in Sumus Innerem immer wieder nützlich. Man kann sich so vor großer Hitze oder den normalen Gefahren des Felsgesteins schützen oder gar durch die Elemente hindurch bewegen. Zur Durchquerung unterirdischer Flüsse ist natürlich der LEIB DER WOGEN das Mittel der Wahl, während ein LEIB DES WINDES Verirrte mit den leisen Luftbewegungen im Höhlensystem nach draußen wehen lassen kann und daher als letzter Ausweg eine Alternative darstellt.

➤ **MANIFESTO:** Kleine Manifestationen erweisen sich immer wieder als ausgesprochen nützlich. Vor allem Flämmchen sind hilfreich, um in der Finsternis die Fackeln oder Laternen wieder zu entzünden, ohne sich mit Feuerstein und Stahl die Daumen blau zu hauen.

➤ **MEMORANS:** Mit der Variante *Drachengedächtnis* kann sich der Zauberer problemlos den Weg durch den verwirrendsten Irrgang merken. Glücklicherweise sind auch jene Expeditionen, in denen sich zuvor jemand die Karte des Gewölbes eingeprägt hat, wenn diese durch einen Unglücksfall verloren geht. Auch die umständliche Sicherung von Erkenntnissen wie beispielsweise alten Inschriften kann man sich mit diesem Zauber sparen.

➤ **METAMORPHO FELSENFORM:** Das Gestein selbst wird zum Werkzeug des Anwenders. Wer will schon klettern, wenn er den Fels zu einer bequemen Treppe verformen kann?

➤ **NEBELLEIB:** Als luftiger Nebel kann der Druide kleinste Ritzen durchqueren, in Abgründe hinab oder hinauf schweben und so einen Dungeon bis in den letzten Winkel erkunden. Auch dieser Zauber eignet sich dazu, sich treiben zu lassen und den Ausweg so zu finden, wenn man sich verirrt hat.

➤ **NEKROPATHIA:** Die alten Kavernen mögen ja schon lange verlassen oder einem unbekannten Schrecken zum Opfer gefallen sein, aber mit diesem Zauber gibt es womöglich jemanden, den man nach dem Weg oder Zweck der Anlage befragen kann.

➤ **NIHILOGRAVO:** Sumus Griff entzogen, können der Zauberer und seine Begleiter Abgründe überwinden oder halbschwerliche Kletterpartien vermeiden.





☞ **NUNTIOVOLO:** Für verirrte Expeditionen kann es der letzte Strohalm sein, eine Nachricht nach draußen zu schicken, um Hilfe zu holen. In Kombination mit dem OCULUS kann man sogar versuchen, der dämonischen Essenz zu folgen und sich so selbst zu retten – zumindest wenn man eine Möglichkeit hat, dem Boten schnell zu folgen.

☞ **OBJECTOFIXO:** An glatten Felsen oder Mauern ist der Zauber häufig die einzige Möglichkeit, ein Seil zum Klettern zu befestigen. Hat man kein Seil, kann man auch beliebige, stabile Ausrüstung verwenden, um nach und nach eine Leiter an die Felswand zu „kleben“.

☞ **OBJECTOVOCO:** Mit den richtigen Fragen kann das Wissen von Gestein sehr hilfreich sein. Allerdings sollte man sich schon genaue Gedanken machen, denn auf: „Ist das der Weg zum Ausgang?“ wird ein Stein keine Antwort geben können, wohl aber darauf, ob er einen Luftzug spürt oder ob ihn in letzter Zeit Füße betreten haben.

☞ **PARALYSIS:** Sehr unkonventionell ist es, sich und seine Kameraden versteinert und unverletzlich in einen tiefen Abgrund zu stürzen. Man sollte sich nur vorher darüber im Klaren sein, dass der Rückweg Probleme bereiten könnte und dass die Ausrüstung mitnichten unzerbrechlich wird.

☞ **PENETRIZZEL:** Vor allem in bewohnten Anlagen ist es hilfreich, zuvor unbemerkt einen Blick durch Türen oder Wände werfen zu können.

☞ **PROJEKTIMAGO:** Mit einem Abbild seiner selbst kann man stets Hilfe herbeirufen. Bleibt nur zu hoffen, dass auch jemand die Botschaft sieht.

☞ **SALANDER:** Mit der Variante *Bärenfell* und *Froschenkel* kann man sich gerade benötigte Körperteile zulegen, wie die Kletterfüße eines Äffchens oder die extrem lichtempfindlichen Augen einer Katze. Fledermausflügel können sich ebenfalls als praktisch erweisen.

☞ **SOLIDIRID:** Die Regenbogenbrücken der Elfen können natürlich auch unterirdische Abgründe überspannen.

☞ **SPINNENLAUF:** Eine Möglichkeit der Hexe, sich selbst und ihren Begleitern übernatürliche Kletterfähigkeiten zu verleihen.

☞ **TIERGEDANKEN:** Das lichtscheue Getier der Tiefe kann mit diesem Zauber Informationen oder gar Hilfe liefern. Wobei natürlich fraglich ist, ob man auf Fragen nach dem Versteck des Zwergenschatzes eine sinnvolle Antwort erhält. Auch ist es fraglich, wie gut der Abenteurer von Welt die Gedankengänge einer hungrigen Höhlenspinne erfassen kann.

☞ **TRANSFORMATIO:** Beherrscher dieser sehr seltenen Formel haben immer das richtige Werkzeug dabei – oder verwandeln Felsen in Holz, um sich ein schönes Feuerchen zu entzünden.

☞ **TRANSVERSALIS:** Mit Kurzstanzsprüngen kann man Abgründe oder Felswände überwinden – oder aus versperrten Räumen fliehen. Außerdem kann man einen Dungeon so jederzeit verlassen und wieder zurückkehren.

☞ **WAND AUS ELEMENT:** In engen Gängen sind die elementaren Wände natürlich sehr dazu geeignet, den Weg für Verfolger zu versperren. Mit WÄNDEN AUS ERZ oder HUMUS kann man auch eine Leiter formen und daran empor klettern.

☞ **WEICHES ERSTARRE!:** Mit diesem Zauber kann man Brücken über unterirdische Flüsse oder Abgründe schlagen. Mit etwas Erfahrung kann der Zauberkundige dem erstarrenden

Material auch eine bestimmte Form geben und so Treppen aus dem Nichts erschaffen.

☞ **WELLENLAUF:** Selbst ein unterirdischer Strom wird für den Elfen zu einer Promenade, über die er hinweg wandeln kann.

☞ **WETTERMEISTERSCHAFT:** Ja, der Zauber funktioniert auch unterirdisch und kann dort eine eisigkalte Höhle zu einem lauschigen Plätzchen machen oder Verirrten mit einem Regenguss Wasser bescheren. Nachteilig ist natürlich, dass solche Veränderungen vom normalen ‚Höhlenwetter‘ meist stark abweichen.

☞ **ZAUBERNAHRUNG:** Sind die Vorräte zur Neige gegangen, ist dieser Zauber vielleicht die einzige Hoffnung auf Überleben – immerhin kann man so zumindest noch ein oder zwei Tage länger durch die Dunkelheit stapfen und nach einem Ausgang suchen. Natürlich kann eine Expedition mit gezielten Anwendungen des Zaubers – etwa jeden zweiten oder dritten Tag – ihre mitgeführten Vorräte schonen.

Zur Anwendung von Zauberei bei Arbeiten im Bergwerk siehe das Kapitel 36.

UMGEBUNGSEINFLÜSSE BEIM ZAUBERN

Prinzipiell unterscheidet sich das Zaubern in der Tiefe nicht von dem an der Oberfläche. Nur ab und an kommt es zu gewissen Komplikationen oder Wechselwirkungen:

Beengter Raum

Zwar gibt es auch riesige Kavernen und Hallen, aber im Normalfall bewegen sich Expeditionen in engen Gängen mit wenigen Schritt Breite und Höhe. Gerade bei weit ausholenden Zaubergesten kann es sein, dass diese nicht auszuführen sind. In einem nur einen Schritt breiten Gang den zwei Schritt langen Magierstab für den GARDIANUM über dem Kopf zu wirbeln, ist schlicht unmöglich. Daher ist es bei der Anwendung von Zaubern oft nötig, einzelne Komponenten wegzulassen.

In Tunneln kommt es darüber hinaus zu Veränderungen bei der Wirkung von Zaubern, die auf Flächenwirkung ausgerichtet sind. Die Explosion eines Elementarballs zum Beispiel kann sich nur in zwei Richtungen ausbreiten und entfaltet so wesentlich mehr Wucht: Jede Halbierung des möglichen Wirkradius durch Wände verdoppelt die entsprechenden Wirkradien innerhalb des Ganges. Ein IGNISPHERO in einem zwei Schritt breiten Gang (Radius = 1 Schritt) wirkt zum Beispiel vom Explosionszentrum aus zwanzig Schritt in die Gänge hinein (da der Seitenradius auf $\sim 1/4$ schrumpft) und bündelt nur alle vier Schritt 1 + niedrigsten W an TP ein!

Diese Änderung gilt nicht für den Zentralbereich des AUGES DES LIMBUS, der einfach ein entsprechend großes Loch im Fels hinterlässt. Sehr wohl ist aber dessen Sogwirkung betroffen, die ganze Gangsysteme leer saugen kann!

Gefährliche Nebenwirkungen

Zauberei in einer ungewohnten Umgebung führt auch dazu, dass es zu unerwarteten und häufig auch gefährlichen Nebenwirkungen kommen kann. So sind die beliebten Feuerzauber in Höhlensystemen recht gefährlich. Dort sammeln sich leicht farb- und geruchlose, dafür aber umso brennbarere Grubengase, die sich beim kleinsten Funken explosionsartig entzünden. Ganz und gar nicht geruchlos, aber genauso gefährlich, sind die





Faulgase, die sich in so mancher Kanalisation anstauen. Auch Kohleflöze oder Schwefeladern können sich entzünden. Daraus entsteht ein Brand, der auf herkömmliche Weise nicht wieder zu löschen ist! Entsprechend viel Vorsicht sollte man bei der Anwendung solcher Zauber walten lassen.

Auch Erschütterungen durch Zauber können gefährlich werden. Etwa, wenn sie in Tropfsteinhöhlen für einen tödlichen Hagel aus herabstürzenden Stalaktiten sorgen oder einen Kristallgarten zu scharfkantigen Schrapnellen verwandeln. In Minenschächten können Stützpfeiler weg brechen, was zu verheerenden Höhleneinbrüchen führt. Gerade die oben genannte verstärkende Wirkung der engen Gänge führt häufig dazu, dass Zauberkundige die destruktive Wirkung ihrer Zauber stark unterschätzen, da sie mit dem Phänomen nicht vertraut sind (beachten Sie jedoch, dass ein Zauberer mit der Sonderfertigkeit *Höhlenkundig* von solchen Nebenwirkungen weiß, weshalb Sie als Spielleiter ihn vor der Anwendung fraglicher Zauber warnen sollten). Der im Beispiel genannte Feuerball könnte auf 40 Schritt Ganglänge sämtliche Abstützungen zerstören und obendrein für eine massive Erschütterung sorgen, was fast zwangsläufig einen Einsturz zur Folge hätte!

LITURGIEN UNTER TAGE

Viele Diener der Götter verfügen über die eine oder andere Liturgie, die eine Reise in unterirdische Gefilde erleichtern kann. Zuerst sind hier natürlich die Geweihten von Ingerimm bzw. Angrosch, dem Herrn über Erz und Feuer, zu nennen. Aber auch Phex, dessen Reich die Nacht und damit auch die Dunkelheit ist, unterstützt seine Diener auf solchen Pfaden – ebenso wie Aves, dem jegliche Erkundung eine Freude ist. Zu beachten ist natürlich auch, dass viele Liturgien besonders dann Sinn ergeben, wenn sie auf die ganze Gruppe aufgestuft werden, sofern sie standardmäßig nur auf den Geweihten wirken.

GEEIGNETE LITURGIEN

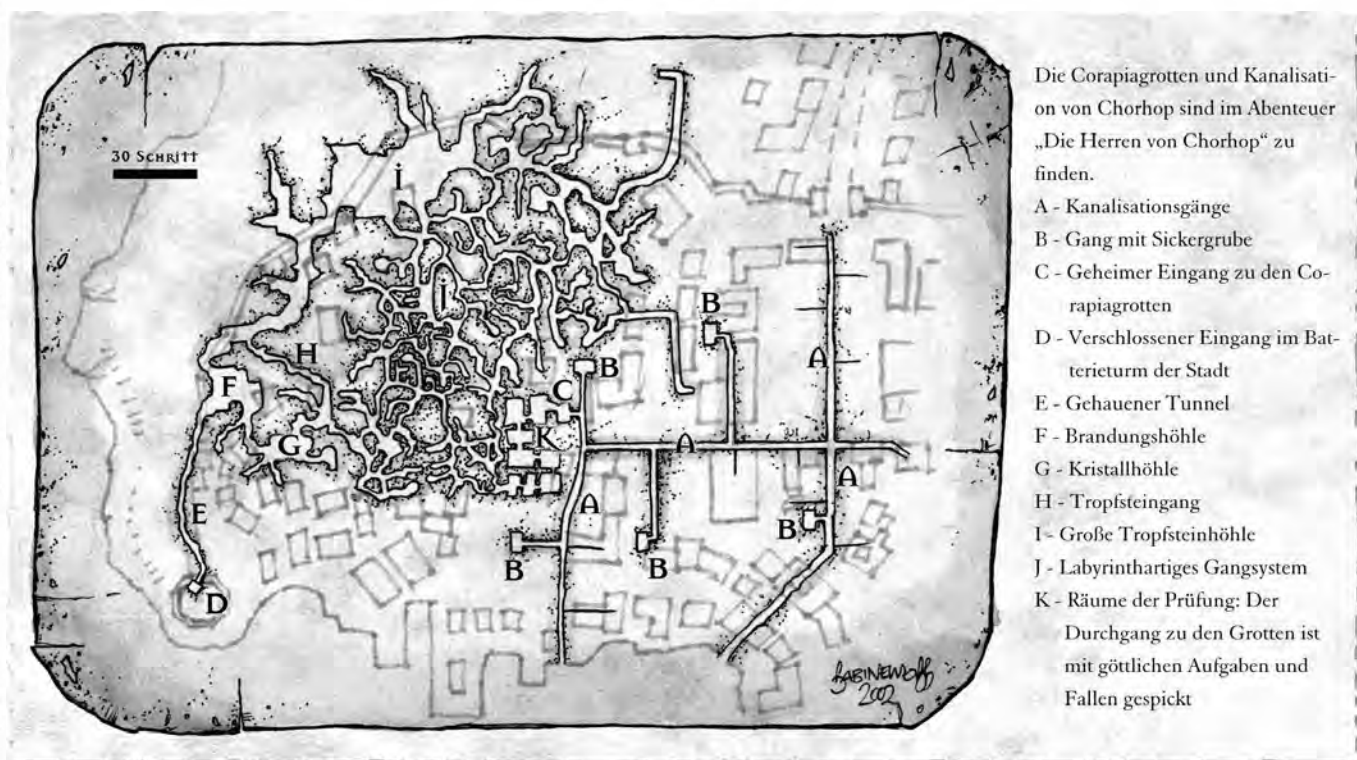
- ☞ **AUGE DES MONDES (Phex, II):** Der Geweihte kann in der Dunkelheit sehen, als wäre es heller Tag.
- ☞ **AZILAS QUELLGESANG (Efferd, III):** Die Liturgie lässt eine Quelle entstehen, was sehr nützlich für Gruppen ist, deren Vorräte zur Neige gehen.
- ☞ **BEGEHEN DER HEILIGEN WASSER (Efferd, III):** Auch unterirdische Ströme lassen sich so überqueren.
- ☞ **EIN FREUND IN ZEITEN DER NOT (Aves, IV):** Diese Liturgie ist besonders nützlich für Expeditionen, die unter Tage in eine Notlage geraten. Welcher Gefährte auftaucht und sie aus ihrer misslichen Lage befreit, ist dabei natürlich Meisterentscheid und kann durchaus direkt in ein neues Abenteuer mit einem der zahlreichen Tiefenbewohner münden (siehe hierzu Seite 109).
- ☞ **ERNEUERUNG DES GEBORSTENEN (Ingerimm, Tsä, I):** Ausrüstungsgegenstände lassen sich so reparieren, was besonders dann sinnvoll ist, wenn es sich um elementar wichtige und einzigartige Stücke handelt, auf die eine Gruppe angewiesen ist.
- ☞ **FEUERSEGEN (Zwölferkult, I):** Der Feuersegen lässt eine kaum zu verlöschende Flamme entstehen, selbst in noch so klammen und feuchten Höhlen.
- ☞ **FIRUNS EINSICHT (Firun, IV):** Auch unterirdisch spürt der Geweihte die Nähe von Lebewesen und kann so vielleicht einen Weg zu einer Siedlung von Tiefenbewohnern oder zumindest



etwas zu essen finden. Möglicherweise findet man aber auch etwas, das man eigentlich nicht treffen wollte.

- ☞ **FREUNDLICHE AUFNAHME (Aves, Travia, III):** Dem Geweihten wird der Weg zur nächsten Behausung intelligenter, freundlicher Lebewesen gewiesen – meist ist das ein Pfad zurück an die Oberfläche, nur in sehr seltenen Fällen führt einen der Weg weiter in die Tiefe.
- ☞ **GEBIETER DER LAVA (Ingerimm, V):** Der Geweihte kann den Verlauf von Lavaströmen ändern und so eine Passage öffnen, die vorher versperrt war.
- ☞ **GOLDENER BLICK (Ingerimm, III):** Diese Liturgie ist allem für die Suche nach unterirdischen Schätzen geeignet.
- ☞ **GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG (Zwölferkult, II):** Damit kann der Geweihte einen Hilferuf absenden.
- ☞ **GROSSER SPEISESEGEN (Travia, Peraine, III):** Mit dieser Liturgie können Nahrung und Wasser von jeglicher Krankheits- oder Giftwirkung befreit werden. Das ist nützlich, wenn man darauf angewiesen ist, seine Vorräte unter Tage zu ergänzen.
- ☞ **HASHNABITHS FLEHEN (Efferd, Aves, II):** Der Geweihte findet einen direkten, gangbaren Weg zur nächsten Wasserquelle.
- ☞ **HILFE IN DER NOT (Ifirn, Aves, II):** Damit lassen sich in der Tiefe verirrte oder gar verschüttete Personen finden.
- ☞ **INGERIMMS ZORN VERSCHONE UNS (Ingerimm, V):** Der Stein des Ingerimm mag einer Expedition Rettung vor einem unterirdischen Vulkanausbruch oder einem Erdbeben bieten.
- ☞ **LAGORAX' HAMMER RUFEN (Angrosch, V):** Mit Hilfe des Hammers hat sich schon mancher Verschüttete seinen Weg zurück an die Oberfläche gebahnt.





☛ **LICHT DES HERRN (Praios, III):** Dieses Licht erleuchtet selbst die finsterste Höhle.

☛ **LICHT DES VERBORGENEN PFADES (Ingerimm, II):** Der Geweihte erkennt an unterirdischen Weggabelungen intuitiv den richtigen Weg zu einem von ihm gewünschten Ziel.

☛ **PHEXENS NEBELLEIB (Phex, IV):** Der Geweihte wird zu einer Nebelwolke und kann durch engste Ritzen kriechen.

☛ **REISESEGGEN (Travia, Aves, II):** Der Geweihte findet leichter Lagerplätze und kann seine Ausrüstung besser instand halten.

☛ **SEGGEN DER HEILIGEN VELVENYA (Boron, III):** Mit dieser Liturgie lassen sich auftretende Ängste von Expeditionsteilnehmern unterdrücken.

☛ **SICHERER WEG DURCH FELS (Ingerimm, IV):** Mit der herbeigerufenen Heiligen Laterne zu Angbar findet die Geweihte mit ihren Begleitern einen sicheren Weg durch einsturzgefährdete Höhlen und Stollen.

☛ **SPEISUNG DER BEDÜRFTIGEN (Peraine, Travia, I):** Expeditionen, denen die Vorräte ausgehen, vermögen so noch einige

Zeit länger durchzuhalten und einen Weg an die Oberfläche zu finden.

☛ **STERNENSPUR (Phex, Aves, Nandus, II):** Der Geweihte kann bis zum nächsten Sonnenaufgang eine für ihn sichtbare Wegmarkierung hinterlassen.

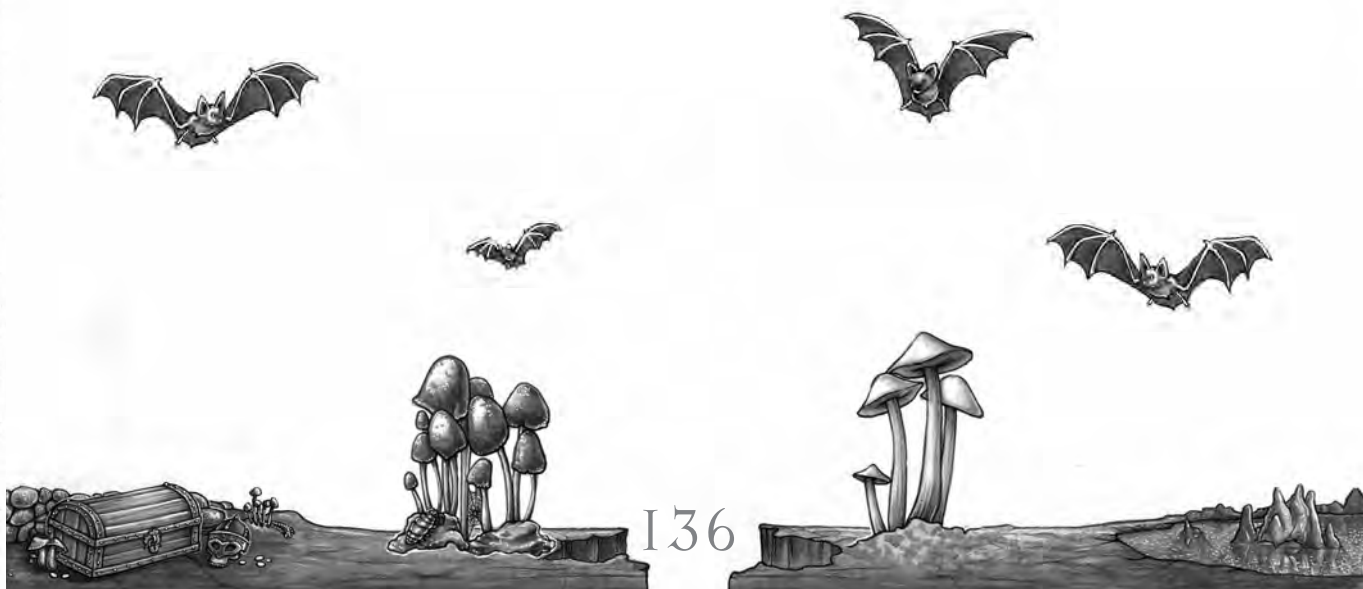
☛ **VERTRAUTER DER FLAMME (Ingerimm, Travia, II):** Die Geweihte und ihre Ausrüstung sind gegen Feuerschaden gefeit.

☛ **VERTRAUTER DES FELSENS (Ingerimm, II):** Der Geweihte ist samt Ausrüstung gegen Steinschlag/Höhleneinstürze geschützt.

☛ **WEIHE DER EWIGEN FLAMME (Ingerimm, IV):** Solcherart geweihte Laternen sind gegen Verlöschen und natürliche Umwelteinflüsse gefeit.

☛ **WEISUNG DES HIMMELS (Firun, Ifirn, Himmelswölfe, Praios, Efferd, Aves, Swafnir):** Die Geweihte erhält ein untrügliches Gespür für Himmelsrichtungen.

☛ **ZUFLUCHT FINDEN (Firun, Ifirn, Travia, Himmelswölfe, II):** Der Geweihte findet den nächsten sicheren Lagerplatz oder Zufluchtsort.





DIE AVENTURISCHE UNTERWELT

In diesem Kapitel finden Sie konkrete und beispielhafte aventurische Höhlensysteme, unterirdische Passagen, Kerkeranlagen, Labyrinth und planmäßig angelegte Anlagen. Das Kapitel unterteilt sich dabei in eine kurze Übersicht über verhältnismäßig normale Höhlen, Kavernen und mythische Komplexe, die beschrieben

werden, sowie ausführlich ausgearbeitete Beispielanlagen. Mit größeren Geheimnissen verbundene Anlagen finden Sie im weiteren Verlauf des Bandes bei den **Mysteria et Arcana** ab Seite 164.

GEWÖHNLICHE HÖHLEN UND KAVERNEN

Im folgenden Abschnitt finden Sie eine Auswahl natürlicher Höhlen Aventuriens, die sich als Ziele für Expeditionen der Helden anbieten. Dabei sind diese nur kurz zusammengefasst, da sie sich meist nur als Zwischenziele größerer Abenteuer anbieten.

NATÜRLICHE HÖHLEN

DRUBLAVIR

– EINE BEGRÄBNISHÖHLE DER FJARNINGER

In den eisigen Hängen des Firunswalls leben die barbarischen Fjarninger, die ihre Toten in langgestreckten Eishöhlen begraben und so für die Ewigkeit konservieren. Eine der größten dieser Höhlen ist **Drublavir**, wo gleich mehrere Sippen ihre Verstorbenen bestatten. Die Höhle schlängelt sich mit vielen Abzweigungen tief in das Gebirge, und wer sich durch die gespenstisch stillen Gänge vorwagt, der kann sich der unheimlichen Atmosphäre kaum entziehen. Dabei ist die Gefahr vor allem der Weg nach Drublavir, denn die Fjarninger jagen jeden Eindringling unerbittlich, der die Ruhe ihrer Toten stört.

Wer es doch unbemerkt in die eisigen Gänge schafft, den erwarten zwar keine großen Schätze, aber manche Grabbeigabe. Da auch die Priester der Fjarninger hier begraben liegen, mag man sogar manches magisches Relikt finden, wie eine von einem *Harigast* beseelte Waffe (siehe auch das Abenteuer **Feuer und Eis** aus der Anthologie **Unter Barbaren**, das in eine andere und deutlich kleinere Höhle der Fjarninger führt).

HUNDERTWIRR

– EIN HÖHLENSYSTEM IN DEN SALAMANDERSTEINEN

In den Salamandersteinen findet sich ein Geflecht von stark verwitterten Höhlen, die oberflächlich von Wind und Regen teilweise bis zur Unkenntlichkeit abgetragen wurden. Die verbliebenen Spuren werden dann noch Wald und Wildnis verborgen. Die Elfen nennen die Gänge **luryadha**, was sich am ehesten mit „endlos verdrehte Wege“ übersetzen lässt, und meiden sie. Den Erzählungen der Krähenruf-Sippe nach haben die Gänge ein Eigenleben und verschlingen den achtlosen Wanderer ebenso wie den erfahrenen Waldläufer.

Vor einem Götterlauf tauchte der Jäger Answin Borkenbrecht im Donnerbacher Hesinde-Tempel auf und legte den verblüfften Geweihten einen zehn Stein schweren Amethysten vor die Füße und wollte wissen, was er denn da für einen schönen Stein gefunden hätte. Die überraschten Geweihten stellten nach einigen Untersuchungen fest, dass der Stein auf urtümliche Art und Weise von Astralkraft durchdrungen war und sich wohl

vorzüglich für allerlei alchemistische Tinkturen verwenden ließ. Das Gerücht um die wertvollen Zaubersteine ging schnell in Donnerbach um und so zog es nicht wenige Glücksritter in die Salamandersteine. Bisweilen kehren manche von Phex gesegnet zurück, aber die Meisten gehen leer aus – oder bleiben in den dunklen Gängen verschollen.

DAS ANGBARER HELDENGRAB

– EINE TROPFSTEINHÖHLE IN DEN KOSCHBERGEN

Die Stadt Angbar wurde 1027 BF durch den flammenden Aar Alagrimm verwüstet und konnte nur durch den Zusammenschluss von Koscher Kämpfern und Zwergen sowie göttlichen Beistand niedergerungen werden. Zwerge und Menschen entschieden, den Opfern des Brandes und den Gefallenen ein gemeinsames Grab zu errichten. Nahe der Stadt Angbar fand sich in den Koschbergen eine riesige Tropfsteinhöhle, die dem Vorhaben gerecht erschien. Zwergische und menschliche Steinmetze begannen das Grabmal herzurichten und es wird heute zunehmend als Pilgerstätte genutzt.

DER FEENBAU

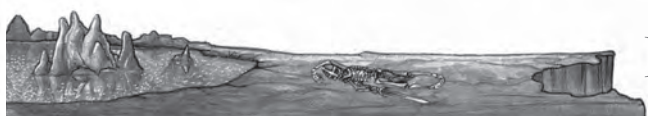
– EINE TROPFSTEINHÖHLE NAHE WINHALL

Am Rande des Farindelwaldes findet sich der **Feenbau**, eine Tropfsteinhöhle, die von Winhaller Flüchtlingen während der Plünderung der Stadt 1026 BF gefunden wurde. Im ersten Augenblick mag die große Höhle den Anschein erwecken, aus purem Gold zu bestehen. Stalaktiten und Stalagmiten glänzen herrlich golden im Fackelschein und der kleine See in der Mitte der Höhle trägt ein beunruhigendes blaues Licht, das aus der Tiefe heraus sich seinen Weg nach oben bahnt und von unauslotbaren Tiefen kündet. Es wurde bereits mehrfach versucht, das ‚Feengold‘ abzubauen, doch sämtliches Erz wurde beim Verlassen der Höhle grau, stumpf und unansehnlich. Seitdem die letzte Expedition, die von der Winhaller Stadtvögtin ausgesandt wurde, spurlos verschwand, traut sich niemand mehr in den Feenbau.

DIE GÄNGE AM AMRAN KUTAKI

– EIN VULKANISCHES HÖHLENSYSTEM

Am Fuße des Vulkans Amran Kutaki auf der Zyklopeninsel Kutaki finden sich unzählige Gänge, die von der dünnflüssigen Lava in unzähligen Jahren hinterlassen wurden. Die meisten der Gänge münden ins Meer oder enden in abrupten Sackgassen. Von besonderem Interesse ist der schichtförmige Aufbau der Gänge, so finden sich mancherorts mehrere Tunnelebenen, die teilweise miteinander verbunden sind und unterschiedliche





Edelsteine enthalten. Kürzlich erging aus Vinsalt der Erlass, die reichlich in der Lava vorhandenen Onyx und Karneole abzubauen. Die unwirtliche Gegend, die nur schwer von dem Ort Arjos aus zu erreichen ist, und das neuerliche Aufflammen des Vulkans sorgen dafür, dass der Abbau ein lebensgefährliches Unterfangen ist.

Der Abbau wird von einem aufstrebenden Agenten der Horaskrone geleitet, der neben den natürlichen Widrigkeiten noch gegen den Diebstahl und Schmuggel der abgebauten Steine kämpfen muss. Es wird gemunkelt, dass Niam von Bosparan ein persönliches Interesse an den schwarzen und roten Halbedelsteinen von der Zyklopeninsel haben soll. Darüber hinaus tauchte vor einiger Zeit ein Zyklop auf der Insel auf und warnte die Menschen davor, zu tief zu graben. Dies scheint mit dem alten Kultplatz zu tun zu haben, auf den die Schürfer zuletzt stießen und an dem offenbar eine alte Wesenheit namens ‚Amran‘ verehrt wurde. Der Vulkan selbst – oder etwas anderes?

AL'SPHINYA – EINE KULTHÖHLE IN PALMYRAMIS

In den urtümlichen Hängen des Raschtulswalls gibt es manches Höhlensystem, das von den heutigen Bewohnern der Ebenen praktisch vergessen ist. Al'Sphinya ist so eine Höhle, in der zu Zeiten des Diamantenen Sultanats ein Heiligtum zu Ehren einer heute unbekannten sphingengestaltigen Göttin bestand. Nach der Eroberung der Tulamidenlande unter Hela-Horas wurden das Heiligtum verwüstet, die Priester erschlagen und jede Spur auf den Namen der Gottheit getilgt. Doch als die Legionäre tiefer in die Höhlen vordringen wollten, griffen unzählige Katzen sie an, so dass sie umkehren mussten.

Heute sind auch diese letzten Wächter verschwunden und die verwinkelten Höhlen bis auf eine Höhlenspinne und einen

Höhlenbären leer. Selbst die Ferkinas des Umlandes meiden die Stelle, obwohl sie von ihrer Existenz wissen. Doch alte Pergamente berichten von dem Heiligtum, und wenn ein Forscher über sie stolpert, mag er eine Gruppe Abenteurer beauftragen, um es zu finden. Viele Schätze gibt es hier nicht zu holen, aber so manches bahnbrechende historische Wissen über die Zeit der alten Tulamiden.

PERLGLANZGRAB

– EINE UNTERMEERISCHE KORALLENHÖHLE

Irgendwo an einem namenlosen Riff an den Ufern des Perlenmeeres befindet sich eine schon seit Jahrhunderten von Piraten genutzte Höhle inmitten umgebender Korallen. Die Freibeuter haben hier ihre Beute gelagert und das Geheimnis immer wieder weitergegeben. Auch heute noch sind zumindest die vorderen Teile in Benutzung – weiter hinten beziehungsweise unten liegende Abschnitte sind den derzeitigen Nutzern hingegen unbekannt. Die unter kleineren Tümpeln oder unter Wasser verborgenen Zugänge zu diesen Bereichen fallen im Gegensatz zum Hauptraum selbst bei Ebbe nicht trocken. Was hier noch für Schätze lagern, ist unbekannt, doch die Piraten werden auch kaum Abenteurern freiwillig die Möglichkeit geben, nach ihnen zu suchen.

ПУМБАТОПАПАПУМА

– EIN GEWIRRAUS SPALTEN UND GÄNGEN

An den Hängen des östlichen Regengebirges befindet sich mit Numbatopapanuma (mohisch für „viel-Weg-voll-Tod-ohne-viel-sehen“) ein Gangsystem, das kaum ein Weißer in den letzten hundert Jahren gesehen hat. Früher haben die Herrscher des verdorbenen Großsultanats Elem hier Jagden auf Sklaven





veranstaltet, wofür sie auch ihre abscheulichsten Chimären benutzt haben. Seitdem meiden die Waldmenschenstämme der Umgebung das Höhlensystem abergläubisch, es liegt sogar ein mächtiges Tabu auf der ganzen Umgebung. Ob heute noch Nachfahren der fortpflanzungsfähigen Chimären in den vielen Spalten, Höhlen und Gängen leben und jagen, liegt in Meisterhand, in jedem Fall jedoch sind die Geister der hier Gemarterten eine Gefahr für jeden, der sich bis hierhin vorwagt.

MINEN UND BERGWERKE

DIE HORASISCHEN TOPASBERGWERKE IN DEN GOLDFELSEN

Entlang der westlichen Goldfelsen finden sich viele kleine Topasminen, die mit Mühe in den harten Granit getrieben wurden. Der Weg zu ihnen führt meistens über kleine Pfade, die durch die Urwälder aus Bosparanien und Zedern geschlagen wurden. Trotz ihrer Abgeschlossenheit zählen die horasischen Bergwerke zu den modernsten in Aventurien. Der rohe Topas ist unscheinbar, teilweise von unförmiger Gestalt und von matter, brauner Farbe. Ein Großteil der abgebauten Topase wird nach Thegûn gebracht und dort geschliffen. Der einzigartige Thegûner Schliff, eine Variante des Trillionschliffs, sorgt dafür, dass die Topase nicht nur im Horasreich bekannt und begehrt sind.

Doch durch ihre Abgeschlossenheit kann es im Falle einer Bedrohung auch zu lange dauern, um Truppen der Krone zur Verteidigung zu rufen, falls die mit dem Schutz betrauten Gardisten überwältigt werden. In so einem Fall haben lokale Beamte meist nur noch die Möglichkeit, eilig Truppen aus der nächsten Garnison anzufordern – oder aber zufällig anwesende Glücksritter von gutem Leumund zu verpflichten.

SANTOBAL – EINE ALANFANISCHE DIAMANTMINE AUF SUKKUVELANI

Die Smaragdmine Santobal liegt auf der Waldinsel Sukkuvelani und steht unter der festen Kontrolle Al'Anfas. Wie alle alanfanischen Minen ist sie das Gegenteil der fortschrittlichen horasischen Minen. Während die Horasier Lasttiere, Kräne und Flaschenzüge einsetzen, um die Minenarbeit zu erleichtern,

wird bei den Al'Anfanern auf Sklaven gebaut. Enge, lebensgefährliche Stollen werden mit einfachsten Mitteln von den meist zum Volk der Utulu gehörenden Sklaven in den schwarzen Fels getrieben und die Peitschen der Aufseher sorgen dafür, dass das Klacken der Spitzhacken nie verklingt. Nicht selten brechen die Stollen über den Sklaven zusammen und begraben sie bei lebendigem Leibe.

Wer nicht in der Mine Golgaris Schwingen hört, den holt sich irgendwann der Dschungel. Raubtiere und Krankheiten wie der Brabaker Schweiß rafften ganze Lager dahin – und die als Menschenfresser verschrien Ureinwohner sind auch eine Gefahr für jeden Bewohner. Das verlockende Leuchten der Diamanten und die klingenden Dublonen lassen die Granden aber keinen Gedanken an das Leben der Sklaven verschwenden.

GOLDGLÜCK – EINE FAST ERSCHÖPFT MINE IN DER ROTEN SICHEL

Nahe Uhdenberg existieren unzählige Minen, in denen vornehmlich Kupfer und Silber abgebaut werden. Eine dieser Minen heißt **Goldglück** und befindet sich am Rande des von Menschen halbwegs kontrollierten Gebietes, wo es häufig zu Zusammenstößen mit Goblins kommt.

Doch nicht nur die Rotpelze sind zum Problem geworden, die Arbeit der letzten zehn Jahre hat außerdem den Vorrat der Edelmetalle zur Neige gehen lassen. Heute wird kaum noch Profit mit der Mine gemacht. Darüber hinaus sind mehrere Leihgeschäfte auf die Mine abgeschlossen worden, so dass sie sogar hoch verschuldet ist.

Deshalb versucht der Besitzer der Mine, ein feister Mitteländer namens Ludalf Steinman, schon länger, die Stollen loszuwerden, was sich sehr schwierig darstellt, da in Uhdenberg praktisch jeder von der Situation um die Mine Goldglück weiß. Doch Ludalf hat einen neuen Plan: die Mine Fremden anzudrehen, die immer wieder in der Stadt unterwegs sind, als Dank für die vermeintliche Rettung vor einem Goblinangriff. Er baut fest darauf, dass die oft so heldenhaften fremden Trottel gutherzig genug sind, um den Trick nicht zu durchschauen.

Doch findet sich vielleicht doch noch ein Schatz in dem an die Mine anschließenden Höhlensystem, dessen Zugang ein Arbeiter erst am Tag der Übernahme freigelegt hat?

BEISPIELHAFT ABENTEUERSCHAUPLÄTZE UNTER TAG

In diesem Kapitel finden Sie einige ausführlich ausgearbeitete beispielhafte Abenteuerschauplätze, die sie so direkt am Spieltisch umsetzen können, um eigene Abenteuer zu bereichern oder gar ein ganzes Abenteuer um diese Höhlen und Gewölbe zu spielen. Zu jedem Schauplatz finden Sie außerdem einen Bodenplan und einige Szenarioansätze.

AL'KAR URBACH

– EIN ALTES GRAB DER MAGIERMOGULE

»Wenn das Leben kommt, erwachen meine Diener!«
—vom Sand verdeckte Inschrift vor der Chimärenstatue in der Vorkammer

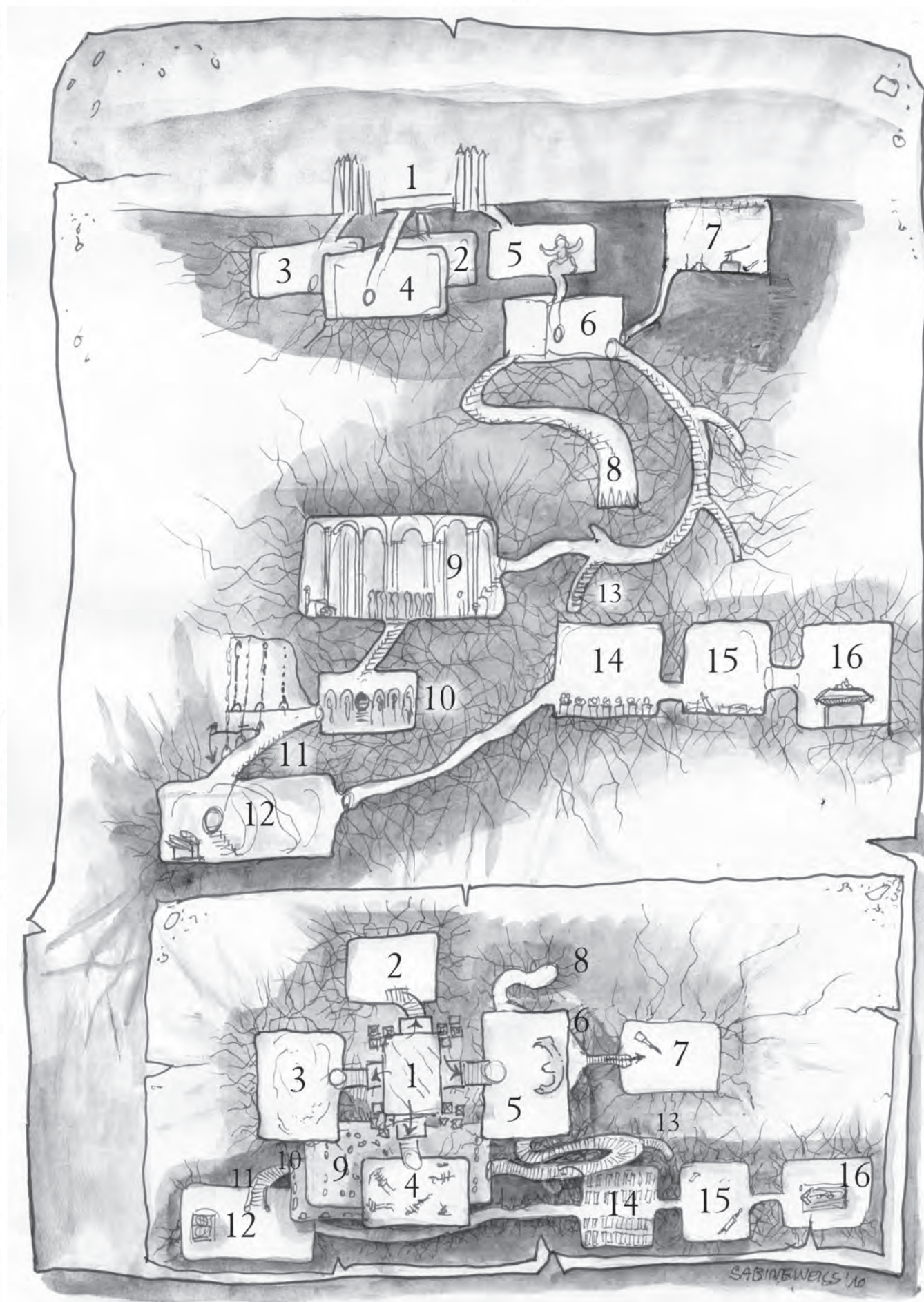
Lage

Kaum eine Tagesreise östlich von Fasar findet sich eine uralte Anlage, die von den Bauern des Umlandes abergläubisch gemieden wird. Die Älteren glauben, dass hier einer der Magiermogule vom Gadang seine letzte Ruhestätte gefunden hat. Ähnliche Anlagen finden sich überall in Gorien, im mhanadischen Hochland und am Mhanadi selbst.

Funktion der Anlage

Die letzte Ruhestätte eines mächtigen Herrschers vergangener Epochen. Zahlreiche mit Fallen gespickte Kammern dienen dazu, die Schätze und Grabbeigaben des Verbliebenen vor Räubern zu schützen.







AUFBAU DER ANLAGE

Die Position dieses Grabmals wird durch insgesamt sechzehn Obelisk markiert, die jeweils sieben Schritt in den Himmel ragen. Jeweils in Vierergruppen am Rand einer großen Steinplatte gelegen, bilden sie die vier **Eingänge (1)** in das Grabmal. Zwischen den Gruppen von Obelisk findet sich jeweils eine Öffnung, die in die Tiefe führt.

Drei davon sind Scheineingänge, die in einem mit einer Falle versehenen Raum enden. Im **nördlichen Raum (2)** ist dies ein Fallgatter, das allerdings verrostet in seiner Verankerung hängt und nicht mehr zu Boden fällt – die Helden hören nur ein kurzes, knirschendes Geräusch, als sich das Gatter um wenige Zoll senkt.

Der **westliche Raum (3)** hingegen weist eine noch aktive Falle auf. Der Boden ist auf magische Weise in Treibsand verwandelt worden, so dass jegliche (Fuß-)Spuren von Eindringlingen verschluckt werden.

Der Gang, der im **südlichen Raum (4)** endet, hat ebenfalls im Laufe der Jahrhunderte seine Schutzvorrichtungen eingebüßt. Eine Reihe von seltsam stumpf aussehenden Edelsteinen befindet sich in Kopfhöhe des Raums. Die Skelette von etwa einem halben Dutzend Personen bedecken den Boden. Allzu leicht kann man das nicht mehr feststellen, da jedem Skelett der Kopf fehlt.

Der einzige Gang, der einen weiterbringt, ist der, der im östlichen Raum endet, in der **Vorkammer (5)**. Er weist eine gewaltige Chimärenstatue auf, eine grässliche Monstrosität: eine Mischung aus Mensch, Hai und Krakenmolch. Die beiden furchteinflößenden Augen der Statue sind der Hauptgrund, warum niemand versucht hat, weiter in das Grab vorzudringen. Denn diese Augen scheinen dem Betrachter bis auf den Grund der Seele zu blicken. Zeigt man keine Furcht, so hat man anscheinend die erste Prüfung des Grabmals bestanden.

All diese Gänge und Räume weisen sandbedeckte Böden und verblassende Wandmalereien alt-tulamischer Machart auf.

Hat man dem Blick der Chimärenstatue standgehalten, so versinkt sie im Boden und gibt den Blick auf eine darunter liegende dreieckige **Kammer (6)** frei. Die Wandmalereien zeigen Bilder von allerlei Chimären, Untoten und Dämonen, über denen eine Person triumphiert. In jeder der Ecken des Raumes befindet sich ein Gang.

Zwei der drei Gänge führen schräg abwärts, während der letzte aufwärts in die **Sternkammer (7)** führt. Hier sind allerlei obskure Gerätschaften zu finden. Ein Sternkundiger kann erkennen, dass diese zu astrologischen Zwecken eingesetzt wurden. Die Decke des Raumes besteht aus mehreren kunstvollen Prismen, die den Raum in ein rötliches Dämmerlicht tauchen. Zu ihrem eigentlichen Zweck kann die Anlage aber nicht mehr genutzt werden, da die Prismen Jahrhunderte dem mhanadischen Klima ausgesetzt waren – sie sind zerkratzt und unbrauchbar. Gelenkige Personen können aber unter Umständen durch diese Kammer einen alternativen Ausgang finden, auch wenn sie dazu die Prismen zerstören müssen.

Folgt man den anderen Gängen, so gerät man in der Hälfte der Fälle in eine tückische, wenn auch recht einfache **Falle (8)**. Der Gang führt immer steiler in die Tiefe, um plötzlich zu einem senkrechten Schacht zu werden. An dessen Boden finden sich messerscharfe, schritt lange Dornen aus Chitin.

Der letzte Gang führt weiter in das Grab hinein. Über diesen Gang kommt man schließlich, nach mehreren Abbiegungen

und schräg abfallenden Gangstücken, in den **Raum der Macht (9)**, eine große, säulengestützte Halle. In den Säulengängen am Rand finden sich die prächtigen Überreste tulamischer Prunkrüstungen, Sänften und Streitwagen. Vor der Luft geschützt haben diese die Jahrtausende überstanden. Mitten im Raum stehen, zu einem Kreis angeordnet, zwölf Kanopen (eine dreizehnte ist zerstört) und bewachen anscheinend den weiteren Weg. Dort, wo die fast zwei Schritt hohe Kanope zerschlagen wurde, kann man weiter in den Kreis vordringen. Helden mit hoher *Sinneschärfe* kann dabei auffallen, dass sie über ein Pentagramm aus blitzendem Metall steigen. Zwischen den Kanopen ist ein kreisrundes Stück des Bodens (etwa anderthalb Schritt im Durchmesser) zu erkennen, das man mit einigem Aufwand entfernen kann. Darunter geht es dann weiter in das eigentliche Grab.

Zuerst gelangt man in die **Wächterkammer (10)**. In zahllosen Nischen an den Wänden sind die Mumien der Leibgarde des Magiermoguls untergebracht. Glyphen an den Wänden und auf dem Boden künden dem, der des Ur-Tulamida mächtig ist, davon, dass hier die Krieger Balkorbals darüber wachen, dass niemand die ewige Ruhe des kindlichen Magierfürsten stört.

Eine Türöffnung führt in einen weiteren **Gang (11)**. Hier befindet sich eine weitere Falle. Der gesamte Gang hängt an mächtigen Ketten, die bei einem Gewicht von mehr als 100 Stein nachgeben und in die Tiefe rattern.

Dort stoppt das in die Tiefe gefallene Stück Gang vor dem **Unheiligtum (12)**. Dieser Raum ist unscharf an den Rändern und unsymmetrisch. Betritt man den Raum und verlässt das Gangstück, so schnellt dieses wieder in die Höhe. Auf einem Altar liegt ein Buch, dessen Seiten große Flügeldecken eines riesigen Käfers sind. In diesem werden in der Echsenchrift Chrmk unheilige Rituale zur Erschaffung von Chimären beschrieben. Für alle außer den verdorrendsten Charakteren scheint die Schrift sich bedrohlich hin und her zu bewegen.

Will man zurück nach oben, bildet die Unterseite des Ganges die Decke eines etwa zehn Schritt hohen Schachts (**13**). Diesen muss man erklettern, um oben die Decke einzuschlagen.

Ist dies geschehen, kann man in den Gang kriechen und gelangt zur **Frauenkammer (14)**. Beim Tod des Magiermoguls wurde sein kompletter Harem ebenfalls einbalsamiert. So findet sich auf allen neunundvierzig steinernen Tischen eine sorgfältig einbalsamierte Mumie. Die meisten gehören zu ausgesprochen jungen tulamischen Mädchen. Um die Spieler ein wenig zu erschüttern, können Sie entscheiden, dass auch ein oder zwei weibliche Achaz oder gar eine Menschen-Hunde-Chimäre hier einbalsamiert sind – in diesem Fall verfügte Balkorbal oder der Wesir, der dem kindlichen Fürsten (siehe unten) seinen Harem zusammengestellt hat, über einen äußerst exotischen Geschmack.

Schließlich gelangt man in den **Vorraum (15)** der eigentlichen Grabkammer. In diesem finden sich auch die magischen Schätze des Magiermoguls. Auf prächtigen Rollen aus Edelhölzern waren einst unbezahlbare Papyrusrollen gespannt, die magische Geheimnisse und Fundorte alter Schätze aufzeigten. Diese sind sämtlich zu Staub zerfallen. Noch intakt sind aber einige Pergamente aus exotischen Materialien: übergroße Käferflügeldecken, gegerbte Haut von Echsen, Menschen und sogar Dämonen. Verzeichnet sind vor allem magische Forschungen zum Thema Zeit und ewige Jugend. Außerdem kann man an Schätzen Spielzeug





ΙΔΕΕΝ ΖΥ ΑΒΕΠΤΕΥΕΡΝ ΙΝ ΑΛ'ΚΑΡ ΥΡΒΑΧ

Einige der Kanopen enthielten Quitslingas, die, wenn sie befreit werden, versuchen, ihren Herrn und Meister zum Leben zu erwecken. Vielleicht finden die Helden heraus, dass einer der Dämonen aus dem Grabmal entkommen ist. Dann suchen sie einen gestaltwandelnden Dämon, der daran arbeitet, seinen Meister zu befreien. Bei einer magischen Analyse des Sarkophags des Magiermoguls bemerkt man einen darin gespeicherten reversierten LAST DES ALTERS. Womöglich dient dieses Artefakt gar nicht als letzte Ruhestätte des Magiermoguls, sondern ist vielmehr ein Tor zu neuer Jugend. Doch was ist der Schlüssel, um dieses Artefakt zu aktivieren? In diesem Fall sollte die Frauenkammer (14) Frauen normalen Alters enthalten, und die Schätze im Vorraum (15) sollten eher einem erwachsenen Herrscher angemessen sein, damit schon die geringe Größe des angeblichen Sarkophags die Helden stutzen lässt.

wie Kreisel, Würfel aus Elfenbein und Obsidian sowie prächtige Figuren aus Gold und Silber finden.

Die **Grabkammer (16)** wird vom Vorraum durch eine solide Ziegelmauer getrennt. Hat man diese eingeschlagen, kommt man in das mit prächtigen, von der Macht des Magiermoguls kündenden Wandbildern geschmückte Allerheiligste. Hier befindet sich der Sarkophag des Herrschers, zu dessen Ehren diese Anlage gebaut wurde. Und direkt fällt auf, dass er wohl sehr klein gewesen sein muss. Jedenfalls ist der Sarkophag keine anderthalb Schritt lang. Öffnet man ihn, so stellt man fest, dass dieser Magiermogul ein Kind gewesen sein muss.

ΒΕΩΟΗΠΕΡ ΔΕΡ ΑΝΛΑΓΕ

Keine lebenden! Die Kräfte Asfaloths könnten aber durchaus dafür sorgen, dass hier etwas zu leben beginnt. Und manch eine der etwa hundert Mumien im Grabmal mag sich auch nach dem Tod noch daran gebunden fühlen, ihren Herrn zu beschützen.

ΑΛΤΕΡΝΑΤΙΒΕ ΒΕΡΥΕΝΔΥΝΓΣΜΟΓΛΙΧΕΙΤΕΠ

In den Magierkriegen soll Borbarad zeitweilig ein solches Grab bewohnt haben. Vielleicht nimmt sich daran in der heutigen Zeit ein Schwarzkünstler ein Beispiel. Ein solches Grabmal mag Ziel von archäologischen Expeditionen sein. Wesentlich spannungsgeladener wird das Abenteuer, wenn die Helden eine Bande von Schmugglern oder Räubern zu ihrem Versteck verfolgen: Dann hat die Bande die äußeren, sicheren Bereiche als Zufluchtsort genutzt, da die abergläubischen Tulamiden der Umgebung sie hierher nicht verfolgen.

ΔΙΕ ΑΝΣΩΙΝΙΣΤΕΠ-ΚΕΡΚΕΡ ΑΥΦ ΡΥΛΑΤ – ΕΙΠΕ ΚΕΡΚΕΡΑΝΛΑΓΕ

»Ich rufe euch, ihr Geister der Gemeuchelten. Dient Thaginis, der Herrin der Vergessenen. Dient ihr und die Freiheit wird euer sein. Zeigt mir den geheimen Gang zum Kaiserverlies. Dort werde ich euch den Frieden der Knochenherrin schenken.«

—eine Thargunitoth-Paktiererin bei einer Geisterbeschwörung in den unterirdischen Kerkern der Feste Perlstein

Lage

Die Answinisten-Kerker unter der Festung Perlstein liegen im Zentrum der Insel Rulat, etwa sieben Meilen nordwestlich des Hafens Port Rulat. Ähnliche Anlagen zur Unterbringung wichtiger Gefangener befinden sich auf den Zyklopeninseln, (das Merymakon, das Krongefängnis des Horasreichs; erinnert aber eher an eine Siedlung von Landhäusern inmitten eines ummauerten Parks) oder (in kleinerem Maßstab) die Moorbürg im Delta des großen Flusses. Kleinere Gefängnisse findet man in fast allen aventurischen Städten, in denen Straftäter nicht mit Sklaverei bestraft werden.

Funktion der Anlage

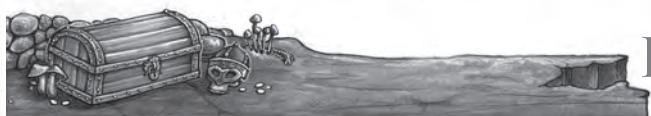
Die Kerker von Perlstein galten als ausbruchssicher, doch dem Dämonenmeister konnten sie nicht trotzen. Gewöhnlich ist es Sinn und Zweck solcher Anlagen, Gefangene an der Flucht zu hindern. Der Schwarzog *Gondrik*, der neue Herr von Rulat, ist jedoch der Meinung, dass ein ausbruchssicheres Gebäude auch vor Angreifern schützt.

ΑΥΦΒΑΥ ΔΕΡ ΑΝΛΑΓΕ

An dieser Stelle wollen wir uns nicht der Feste Perlstein widmen, sondern dem im Jahre 1013 BF mit zwergischer Hilfe erbauten Kerkersystem. Dieses durchzieht den gesamten Untergrund der Festung und bietet verschiedenartige Kerker, in denen die Herren von Perlstein die Gefangenen gemäß ihrem Rang unterbringen lassen konnten. Der erste Raum, in den man gelangt, wenn man die breite Wendeltreppe hinab steigt, ist der kreisrunde, zehn Schritt durchmessende **Wachraum (1)**. Niemand hat sich je die Mühe gemacht, die braunen Flecken an Boden und Wänden zu entfernen, die das einzige Zeugnis des Widerstands der Wachsoldaten sind.

Von hier führen drei mit schweren Gittertoren gesicherte **Gänge (2)** zu den Zellen. Diese Gänge sind in regelmäßigen Abständen mit weiteren Gittern gesichert, so dass man bis zu vier Gittertüren überwinden muss, will man zu den letzten Zellen gelangen. Alle Gänge und Zellen bestehen aus massiven Granitblöcken, die mit großem Aufwand nach Rulat gebracht wurden.

Der nordwestliche Gang führt zu insgesamt **einunddreißig Zellen (3)** in denen die answinistischen Hauptleute und Ritter untergebracht waren. In jeder dieser Zellen befinden sich auch heute noch die Pritschen für bis zu drei Gefangene. Das Stroh auf diesen Pritschen ist längst verfault. In 15 der Zellen liegt auch heute noch die Leiche eines ermordeten answinistischen Kämpfers, der lieber sterben wollte, als sich Borbarad anzuschließen. Eine Waschschüssel, ein Eimer für die Notdurft und Essensnäpfe sind der einzige Luxus, den man den Gefangenen hier erlaubte. Der Gang, der nach Nordosten führt, ist ähnlich gesichert, weist aber nur ein Dutzend Zellen auf. Hier waren die Adligen untergebracht, die sich Answin von Rabenmund angeschlossen haben. In den **vordersten Zellen (4)** waren Junker und Barone untergebracht, während hinter der zweiten Gittertür die Hochadligen eingesperrt waren. Eine **unbenutzte Zelle (5)** sollte die zukünftige Heimat von Praiodane von Falkenstein werden; in der nächsten (ebenso unbenutzten) **Zelle (6)** sollte Graf Paske von Rosshagen untergebracht werden. Beide wurden allerdings von der Gerichtsbarkeit des Reiches nie gestellt. Verschiedene andere **Zellen (7)** waren für weitere Hochadelige reserviert, wurden aber nie bezogen.





Im letzten Stück des Ganges waren die wichtigsten Gefangenen der answinistischen Reichsverräter untergebracht. Hier befand sich die **Zelle (8)** von *Gero von Hartheide* (der später wegen des Massakers von Aschenfelde zu trauriger Berühmtheit kam und sogar den Dämonenmeister verriet).

Die letzte **Zelle (9)** des Ganges diente *Udalbert von Wertlingen* einige Zeit als Altersruhesitz. In allen benutzten Zellen gibt es noch Hinterlassenschaften der Gefangenen. So finden sich in Udalberts Zelle mehr als fünfzig Briefe an den Reichshüter und seinen Sohn *Ludalf*, in denen der ehemalige Fürst



IDEEN ZU ABENTEUERN IN DEN KERKERN VON PERLSTEIN

Die Helden werden angeworben, die Tochter eines Festumers Händlers zu suchen, die von den Rulater Piraten versklavt wurde. Inmitten von rivalisierenden Piratenbanden finden die Helden heraus, dass die junge Frau von Gondrik beansprucht und in die Kerker von Perlstein verschleppt wurde. Nun müssen die Helden in die Feste vordringen und die Kerker erkunden. Der größte Schrecken dürfte sein, dass sich die junge, pragmatische Frau mit dem Oger geeinigt hat und ihm als Buchhalterin für seine verbrecherischen Geschäfte dient.

Ebenso können die Helden auch von Gondriks Konkurrenten angeworben werden, die ihre Beute nicht mit dem verfressenen Schwarzoger teilen wollen und ihn lieber beseitigt sähen.

Natürlich besteht auch die Möglichkeit, dass beispielsweise Jast Gorsam, der Herzog der Nordmarken, die Helden anwirbt, damit sie ein erpresserisches Schreiben eines Answinisten bergen, das ihm auch heute noch gefährlich werden könnte. Der Herzog will alle Beweise über seine Kontakte zu Answin von Rabenmund vernichtet sehen. Alternativ dazu können natürlich auch Feinde Jast Gorsams die Helden anheuern, um dessen Laufbahn für immer zu beenden. In jedem Fall besteht die Möglichkeit, eine Gruppe von Konkurrenten hinter den Helden herjagen zu lassen, die ebenfalls auf der Jagd nach dem verräterischen Brief sind.

von Greifenfurt die Beweggründe für seinen Verrat erklärt. All diese Zellen erinnern kaum an eine gewöhnliche Kerkerzelle, sondern eher an ein Zimmer in einer noblen Herberge – allerdings eines, das unterirdisch liegt und über herausragende Sicherheitsvorkehrungen verfügt. Je nobler die Gefangenen, desto besser ihre Zellen.

Im dritten Gang sollte ursprünglich jeder Angehörige der Familie Rabenmund untergebracht werden, der das Reich verriet und gestellt wurde. Da dies praktisch niemandem gelang, war hier in strenger Einzelhaft die wohl gefährlichste Gefangene untergebracht. Insgesamt gibt es hier acht Zellen, von denen ausschließlich die letzte belegt war. Hier, in der eigentlich für Answins Frau *Lanore* bestimmten **Zelle (10)**, fristete stattdessen seine Marschallin *Lutisana von Perricum* ihr einsames Leben. Da Lanore in ihrer Naivität Answins Verbrechen unterstützte, ist diese Zelle prachtvoll ausgestattet und steht kaum hinter ihren Gemächern zurück, die sie im Exil nach Answins ersten Intrigen bewohnte. Viele schlichte Barone würden sich solche Räumlichkeiten wünschen. Lutisana hingegen war der Luxus egal, befand sie sich doch wegen ihres verlorenen Auges oft im **angrenzenden Raum (11)** des Medicus der Festung (schließlich wollte niemand, dass einer der wichtigen Gefangenen allzufrüh starb). Doch der mit einer Tür aus einer Legierung aus bestem Zwergenstahl und Endurium gesicherte Raum bot ein besonderes Geheimnis. Hinter der Wand befand sich eine weitere, versteckte **Wachkammer (12)**.

Von hier führte ein **geheimer Gang (13)** zu den so genannten **Kaisergemächern (14)**, einem stillen Trakt, in denen Answin

untergebracht werden sollte, falls man ihn dereinst verurteilen würde. Der Reichsbehüter hatte nicht den Tod des Verräters im Sinn, sondern wollte ihn bis an das Ende seines Lebens einkerkern. Die Kaisergemächer sind komplett mit Koschbasalt verkleidet und galten seinerzeit als absolut magiesicher. Es gibt eine kleine Bibliothek, einen Schlafraum und zwei Wohnräume. Weiterhin gab es ein **Verhörzimmer (15)**, in dem der Reichsverräter von der KGIA hätte befragt werden können. Heutzutage sind die niemals benutzten Kaisergemächer die geheimen Schlafräume Gondriks, der sich zum Herrn über die Piraten von Rulat aufgeschwungen hat. Überall in den relativ noblen Räumen finden sich Überreste von Menschen, die dem Oger als Nahrung dienten. So heißt es auf Rulat: "Wen der Schwarze mit in seine Keller nimmt, der ist schon tot. Er weiß es nur noch nicht."

Doch es gibt noch einen weiteren **Gang (16)**. Dieser endet im vorletzten Gangsegment, in dem die rangniedrigen Gefangenen untergebracht wurden. Er unterscheidet sich von der übrigen Architektur erheblich und ist eindeutig übernatürlichen Ursprungs. Die Wände des kreisrunden Gangs, der etwa einhundert Schritt von der Feste in einem kleinen Wäldchen endet, sind rau und wirken, als wären sie durch Säure in den Boden gefressen wurden. Dieser Gang wurde von den Borbaradianern mit Dämonenhilfe geschaffen, um in das Gefängnis einzudringen. Gondrik hat einige Steinplatten aus den umliegenden Wänden gerissen und damit die Öffnung verbarrikadiert. Einer gelungenen Person sollte es dennoch gelingen, durch diesen Gang in den Kerker einzudringen.

BEWOHNER DER ANLAGE

Neben Gondrik bewohnen die Kerker heute nur noch einige Mitglieder seiner Leibwache, die sich aber hauptsächlich im Hauptwachraum (1) aufhalten, sowie einige unglückliche Gefangene, die dem Oger als lebende Vorräte dienen. Ansonsten finden sich hier noch die ruhelosen Geister der hier ermordeten Gefangenen und Wachen. Allerdings können sie in den seltensten Fällen ihre Zellen verlassen. In einer der Zellen ist ein Morcan gebunden, der sich nun eine regelrechte Albraumwelt geschaffen hat.

ALTERNATIVE VERWENDUNGSMÖGLICHKEITEN

Neben der sicheren Verwahrung von Gefangenen kann man in einem solchen Kerker auch Geheimnisse verbergen.

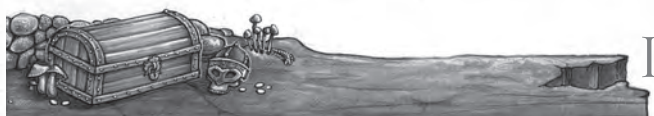
DIE BÄRENHÖHLE VON PERVIN – EINE NATÜRLICHE HÖHLE

»Weißt, mein Kindchen, damals, vor mehr als zwanzig Götterläufen, da hat ein Mörderbär hier in Pervin gewütet. Fünf Schritt jros war er, mit Zähn so lang wie Dolche. Jemordet hetter. Unn alles zu Klump jeschlajen. Doch dann hat die Baronin, Peraine soll se segnen, mit ein paar tapferen Leut von weit her dat Biest vertrieben. Anjeblich soll dat Viech von Firun verflucht sein. Deshalb haben se ja och dee Tempel für die Frau Ifirn jebaut. Um ihr zu danken, dat se dat Viech berjacht hat. Zum Jluock war ich bei meine Muhme in Norburj. Hoffentlich kütt dat Viech nit wier.«

—eine alte Bäuerin aus Pervin zu einigen Fremden

Lage

Die Bärenhöhle liegt einige Meilen südwestlich des beschaulichen Dörfchens Pervin in der Grafschaft Ilmenstein. Einstmals





hauste hier tatsächlich der berühmte Mordbär (siehe das vergriffene Abenteuer **Der Zorn des Bären**). Seit neustem beheimatet die Höhle aber eine unheimliche Bewohnerin – eine nivesenstämmige Bornländerin namens *Laathula*, die einen Pakt mit dem Erzdämonen Nagrach eingegangen ist und von der einstmals Firun heiligen Höhle aus grausam und unerbittlich Tier und Mensch jagt.

Funktion der Anlage

Manche Tiere schätzen es, den Winter ungestört zu verbringen. Zu diesem Zweck ziehen sie sich soweit wie möglich aus vom Menschen bewohnten Gebieten zurück. Diese Bärenhöhle diente ursprünglich als derartiger Rückzugsort. Ihre heutige Bewohnerin hat die Höhle ihren Bedürfnissen angepasst.

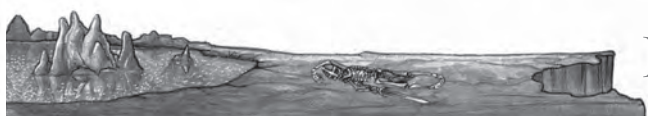
AUFBAU DER ANLAGE

Vor der eigentlichen Höhle befindet sich Laathulas **Garten (1)**, in dem die Frau vor allem Gift- und auch ein paar Heilkräuter zieht. Umgeben ist der kleine Garten von einem grob geflochtenen Weidenzaun, der wilde Tiere davon abhält, die Ernte zu plündern.

Der Höhleneingang weist am Boden eine Breite von etwa zwei Schritt auf, verbreitert sich aber nach oben hin bis auf fünf Schritt Breite. Die Höhe beträgt etwa sechs Schritt. Dahinter folgt ein **Gang (2)**, der in die Haupthöhle führt. Einige im Fels steckende Fackeln zeigen, dass hier jemand lebt. Die Fackeln stinken erbärmlich. Nur empfindliche Spürnasen oder erfahrene Anatomen werden aber auf die Idee kommen, dass hier jemand Fackeln aus tierischem Fett gezogen hat.

Die **Haupthöhle (3)** wurde fast vollständig mit Stroh und Tannenzweigen ausgelegt. In einer Nische im nach Norden langsam ansteigenden Boden läuft von der Decke genügend Wasser für Laathulas Bedürfnisse.

Linkerhand führt eine weitere große **Höhle (4)** tiefer in den Fels. Diese wurde von der Bewohnerin in einen Trophäenraum umgestaltet. Besonders schöne Pelze von Laathulas Jagdbeute und andere Trophäen besonders würdiger Beutetiere sind überall in dieser Höhle zu finden. In der Mitte steht eine gewaltige, rohe Kerze, die stark schwelt und fischig riecht – sie verbrennt kein Wachs, sondern ausgelassenes Fett des Schwans, des heiligen Tiers Ifirns. In der Decke der Höhle befindet sich ein großes Loch, so dass der Boden im Winter durch eine dicke Schneedecke bedeckt wird. Durch das Loch hat man bei Nacht einen wunderbaren Ausblick auf den Sternenhimmel. Eine Zeitlang brachten viele Jäger des Ilmensteiner Landes hier ihre Opfer für Firun dar. Nachdem zwei von Ihnen nicht wiedergekehrt sind, meiden die übrigen diesen Ort aber. Geht man weiter in die Haupthalle hinein, so zweigt linkerhand die kleine **Vorratskammer (5)** ab. Die Vorräte der grausamen Frau lagern in zahlreichen Säcken, Körben und Fässern: vor allem Salz, das die Bewohnerin zur Pelzherstellung in der **Werkstatt (8)** braucht – siehe unten. Außerdem gibt es hier Leckereien wie Honig, dazu eiserne Töpfe, Pfeilspitzen, scharfe Messer, Schnaps Pech, Öl, gewachstes Tuch und andere Waren aus der Zivilisation, die Laathula in der Wildnis brauchen kann. Sie tauscht diese gelegentlich gegen die von ihr erjagten Pelze ein, selbstverständlich in sicherer Entfernung von ihrer Höhle. Doch auch Vorräte aus Nüssen, Beeren, Äpfeln und Kohl für große Notfälle bewahrt die Frau hier auf.





IDEEN ZU ABENTEUERN IN DER BÄRENHÖHLE VON PERVIN

Vermisst

Die Freunde, Angehörigen oder Kollegen eines vermissten Jägers wenden sich an die Helden – der Vermisste wollte an der Höhle Ifirn opfern, die nach den Ereignissen vor ein paar Jahren als firunsheiliger Ort galt. Doch nun ist er schon seit Wochen nicht mehr aufgetaucht. Die anderen Jäger haben eine panische Furcht vor der Wiederkehr des Mordbären. Sie werden sich nicht für Geld und gute Worte in die Nähe der Höhle wagen. Selbst wenn die Helden Magie einsetzen, wird der frischgehäutete Leichnam eines Hirschs, den man nahe der Höhle findet, den Bann brechen. Und den Spielern klar machen, dass hier etwas sein Unwesen treibt, dass ganz und gar nicht Firun verehrt. Lassen Sie Laathula so stark sein, dass die Helden ein Problem mit ihr haben (schlimmstenfalls befinden sich Schneelaurer in der Nähe). Das Auskundschaften der Höhle sollte den Spielern bereits den Angstschweiß auf die Stirn treiben. Richten Sie es so ein, dass Laathula entweder in der Werkstatt (8) arbeitet und die Helden früh genug bemerkt, dass es zumindest einen Kampf gibt. Oder lassen Sie sie rachsüchtig aus der Höhle (10) hervorschießen, wo sie sich gerade trübsinnigen Erinnerungen an den Tod ihrer Tochter hingibt, während die Helden die Höhle betreten.

Hilfe in der Not

Wenn Ihre Spieler sich etwas ungeschickt anstellen oder einfach Pech beim Würfeln haben, können Sie die alternative Verwendung Hilfe in der Not einsetzen: Wenn sich ein Held in den winterlichen Weiten der Ilmensteiner Wälder verletzt oder wenn mehrere Helden durch Pech bei den *Heilkunde*-Proben an Wundfieber erkranken, kann dies das Ende für unkundige Reisende bedeuten. In diesem Fall können die Helden auf einen freundlichen Bewohner der Höhle treffen, der sie in ihre Höhle bringt und dort versorgt (siehe Alternative Verwendung). Ein Problem hat der Bewohner mit einem seltsamen Wolf, der von Zeit zu Zeit (stets bei Vollmond) bei der Höhle herumstreunt. Dieser ist seltsam gerissen und grausam und scheint in persönlicher Fehde mit der Frau zu liegen. Es handelt sich womöglich um einen Werwolf, um einen firunsverfluchten Vampir oder gar um eine unheilige Wolfskreatur aus dem Gefolge Nagrachs, des eisigen Jägers.

An der engsten Stelle der Haupthöhle hat Laathula die größten baulichen Veränderungen der Höhle durchgeführt. Ein halbes Dutzend grob bearbeiteter Baumstämme verengt den Durchgang auf vielleicht zwei Schritt. Dadurch lässt sich das Domizil einigermaßen beheizen. Die anschließende **Wohnhöhle (6)** bietet der Frau eine gemütliche Unterkunft. Zahlreiche Felle bedecken den Boden, ein grob gezimmerter Tisch und einige Hocker stehen an einem mächtigen Findling. Laathulas Schlafstatt sieht aber schon auf den ersten Blick unheimlich aus: Knochen von

Elchen, Bären und anderen großen Tieren bilden den Rahmen für ein Bett aus Moos und Tannenzweigen, auf dem Felle liegen, die für die nötige Wärme sorgen.

Eine gemauerte **Feuerstelle mit Rauchabzug (7)** in der nordöstlichen, höher gelegenen Ecke sorgt für die Wärme in der Höhle. Hier kocht Laathula auch und fertigt ihre Kleidung in mühseliger Arbeit. Gelegentlich liest sie in einem der Pergamente und Schriftrollen, die sich auf einem groben Wandregal finden. Hier kann man gute Hinweise zur Dämonenbeschwörung vor allem aus Nagrachs Domäne finden. Auch über das Verhalten von Schneelaurern finden sich ein paar Anmerkungen und Reiseberichte.

Ihre Jagdbeute verarbeitet Laathula in ihrer **Werkstatt (8)**, die in einer nordöstlich der Haupthöhle liegenden kleineren Höhle liegt. Hier befinden sich etliche frisch gehäutete Tiere und deren zum Trocknen aufgehängte Pelze. Auch befinden sich hier zahllose Geweihe und einige präparierte Tierköpfe an den Wänden, die Laathula gelegentlich zu Händlern bringt, um sie zu verkaufen. Ein paar Gestelle aus Horn und Holz mit vielen Lederschlaufen sehen beunruhigenderweise so aus, als ob man an Ihnen noch lebende Wesen anbinden und bei lebendigem Leibe häuten könnte. Sogar einem Menschen, Elfen oder Zwerg könnte man auf diese Weise das Fell über die Ohren ziehen (und es anschließend zum Trocknen einsalzen).

Eine weitere von der Haupthöhle abgehende **Höhle (9)** ist wegen des von der Decke herab rinnenden Wassers feucht und so gut wie unbewohnbar. Eine kleinere, deutlich höher gelegene **Höhle (10)** ist vollkommen trocken. Hier bewahrt Laathula einige Erinnerungen an die Vergangenheit auf. Sorgfältig wurde hier eine Wiege aufgestellt, deren Holz in der feuchten Kälte aufgedunsen ist. Im Inneren liegt noch eine einfache, schimmelig riechende Strohfigur. Die Schmuckmalerei an der Wiege ist typisch bornisch, allerdings kaum noch zu erkennen. In dieser Wiege erkrankte und verstarb Laathulas einzige Tochter während eines bitterkalten Winters. Dieses Ereignis machte sie zur Feindin Firuns und brachte sie dazu, einen Pakt mit dem eisigen Jäger einzugehen.

BEWOHNER DER ANLAGE

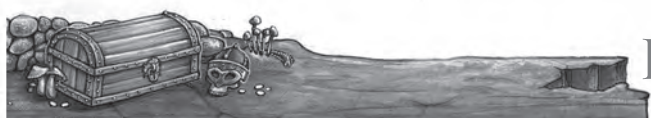
Die einzige Bewohnerin der Höhle ist eine rothaarige Bornländerin, die sich selbst Laathula nennt. Das Alter der Frau ist schwer abzuschätzen, aber sie dürfte um die fünfzig Götterläufe zählen.

ALTERNATIVE VERWENDUNGEN

Ähnliche Höhlen gibt es überall, wo der Mensch die Natur nicht gezähmt hat und wo Tiere ihren Winterschlaf halten. Manche sind nur kleine Nischen im Fels, andere gewaltige unterirdische Gewölbe. Ein dem Firun geweihtes Höhlensystem sind die Arögrotten im Weidener Land.

Hilfe in der Not

Falls die Helden sich einmal im Norden verirrt haben, können Sie die Höhle natürlich auch von einer wohlgesinnten Firungläubigen oder gar -Geweihten bewohnt sein lassen. In diesem Fall wird die Bewohnerin die Helden aber womöglich auf die Probe stellen, bevor sie sie rettet – der Norden ist nicht mehr sicher. Und vielleicht ist es ja Firuns unbarmherzige Absicht, dass die Helden ihre Schwäche erkennen und in Not geraten. Anstel-





le einer Probe kann eine freundliche Bewohnerin der Höhle die Helden aber auch um Hilfe bitten (siehe Ideen zu Abenteuern).

Zorn des Bären

Falls Ihre Helden einstmals das Abenteuer um den **Zorn des Bären** selbst erlebt haben, könnte es sie auch rühren, wenn sich Jasu Hus' Braut nach langen Jahren als Abenteurerin hier unter einem nivesischen Namen niedergelassen hat, um mit ihrer Vergangenheit Frieden zu schließen. Sie ist einerseits eine begnadete Jägerin, andererseits ziehen Tiere aus den gesamten nordbornischen Wäldern freiwillig zu ihr. In ihrem Refugium sind all diese Tiere jedoch äußerst friedfertig zu ihr und untereinander. So schlafen in der Höhle Wölfe und Hasen friedlich nebeneinander. Offenkundig ist diese Höhle ein Ort, an dem die Macht des grimmigen Jägers ebenso stark ist wie die seiner sanften Tochter. Wilderern gegenüber ist die Braut gnadenlos – sie wird nicht zögern, jeden zu strafen, der sich nicht an die Gebote Firuns und Ifirns hält.

MALATOSCH

– EINE KLEINE ZWERGENBINGE

»Angroschs Saat spross und gedieh, so dass bald doppelt so viele Angroschim in Hartromlosch lebten wie noch einhundert Jahre zuvor. Die Kinder spielten in den Höhlen und Gängen, und unzählige Bergleute arbeiteten in den Stollen. Bald waren es so viele, dass sie kaum noch Platz fanden, ihren Dienst an Angrosch zu verrichten. Als bald beschlossen die Ältesten unter ihnen, eine neue Siedlung zu gründen. So zogen 300 mutige und entschlossene Angroschim aus, eine neue Heimat zu suchen, die sie eine Woche nach ihrem Auszug in den Westhängen des Ambossgebirges finden sollten. Zwei warme Sommer und kalte Winter lang lebten sie in Zelten und einfachen Holzhütten, bis die ersten Hallen bezugsfertig waren. So arbeiteten sie noch sechs weitere Jahre lang, bis sie schließlich im achten Jahr auch den Dreihundertsten unter ihnen in den Schoß des Berges brachten – und so nannten sie ihre neue Heimat auch Schoß des Amboss – Malatosch!«

—aus den Chroniken von Malatosch, 789 BF

Lage

Malatosch ist eine – mit noch nicht einmal 250 Jahren recht junge – zwergische Siedlung, gelegen im Westen des Ambossgebirges. Die Anlage ist noch immer verhältnismäßig überschaubar, was für Menschen bedeutet, dass sie eine gute Chance haben, den Ausgang zu finden, bevor sie verhungern, falls sie sich in den weitläufigen Stollen verlaufen haben.

Funktion der Anlage

Der Großteil der Abbaustollen wird inzwischen nicht mehr genutzt, meist wird nur in einem kleinen Teil der Anlage wirklich gearbeitet. Genauso weitläufig wie dieses zum Erzabbau benutzte Areal ist auch die eigentliche Wohnsiedlung, die sich relativ nah am Eingang, direkt hinter den beiden ersten Verteidigungswällen befindet.

AUFBAU DER ANLAGE

Der **oberirdische Teil (1)** Malatoschs besteht heutzutage nur noch aus einer imposanten, aber nicht mehr genutzten **Abramhalde (a)**, langsam dem Verfall preisgegebenen **Hochöfen (b)**,

einer alten, gepflegten, aber nur noch selten genutzten **Schmiede (c)** und einem windschiefen, aber sehr gemütlichem **Gasthaus (d)**, das allerdings nur betreut wird, wenn sich Fremde ins Tal verirrt haben, was etwa ein- bis zweimal im Monat geschieht.

Eine **riesige Höhle natürlichen Ursprungs (2)** dient als Eingang in die unterirdische Anlage. Hinter unzähligen Schießscharten lauern Bolzenfallen und Geschütze, von denen einige drei Schritt lange Holzpflocke verschießen. Der Boden wurde in monatelanger Arbeit ausgehoben, so dass man die Höhle auf einem einklappbaren, aber äußerst stabilen Holzsteg passieren muss. Darunter lauern in 4 Schritt Tiefe messerscharf gehauene Felsbrocken. Zwei Drachenskelette bezeugen die Tödlichkeit dieser Anlage.

Am östlichen Ende der Höhle passiert man einen teils gemauerten, teils aus Zwergenguss gefertigten **Wall (3)**, der weiteren Geschützen, Waffen- und Rüstkammern sowie Kampfplattformen in drei übereinander angeordneten Ebenen Platz bietet. Direkt dahinter treffen der **Norderschacht (4)** und der **Osterschacht (5)** aufeinander, außerdem führen eine riesige **Wendeltreppe (6)** und mehrere **dampfgetriebene Aufzüge (7)** nach unten und oben.

Von den großen Gängen dieser Ebene gehen etwa die Hälfte aller **Wohnanlagen (8)** ab, die anderen befinden sich auf den beiden Ebenen darüber und darunter und ordnen sich kugelförmig um die große **Fest- und Gebetshalle (9)**, in der alle acht Stunden eine Andacht zu Ehren Angroschs abgehalten wird.

Jede Wohnanlage besteht aus einer **zentralen Halle (e)**, in der alle Mitglieder der Familie sowie die engsten Verwandten und Freunde Platz für gemeinsame Mahlzeiten haben. Von der zentralen Halle zweigen **kurze Schächte (f)** ab, von denen aus wiederum die eigentlichen **Wohnhöhlen (g)** zu erreichen sind. Die Wohnhöhlen dienen bis zu zwei Erwachsenen oder vier Kindern als Schlafstatt, außerdem sind sie liebevoll mit aufwändig gefertigten Möbeln, persönlichen Erinnerungsstücken und allerlei Schmuckgegenständen eingerichtet. Vor allem bei älteren Zwergen ähneln sie mehr und mehr kleinen Schatzkammern, in denen kunstvoll hergestellte Werkzeuge, kostbare Edelsteine und wertvolle Erzklumpen lagern.

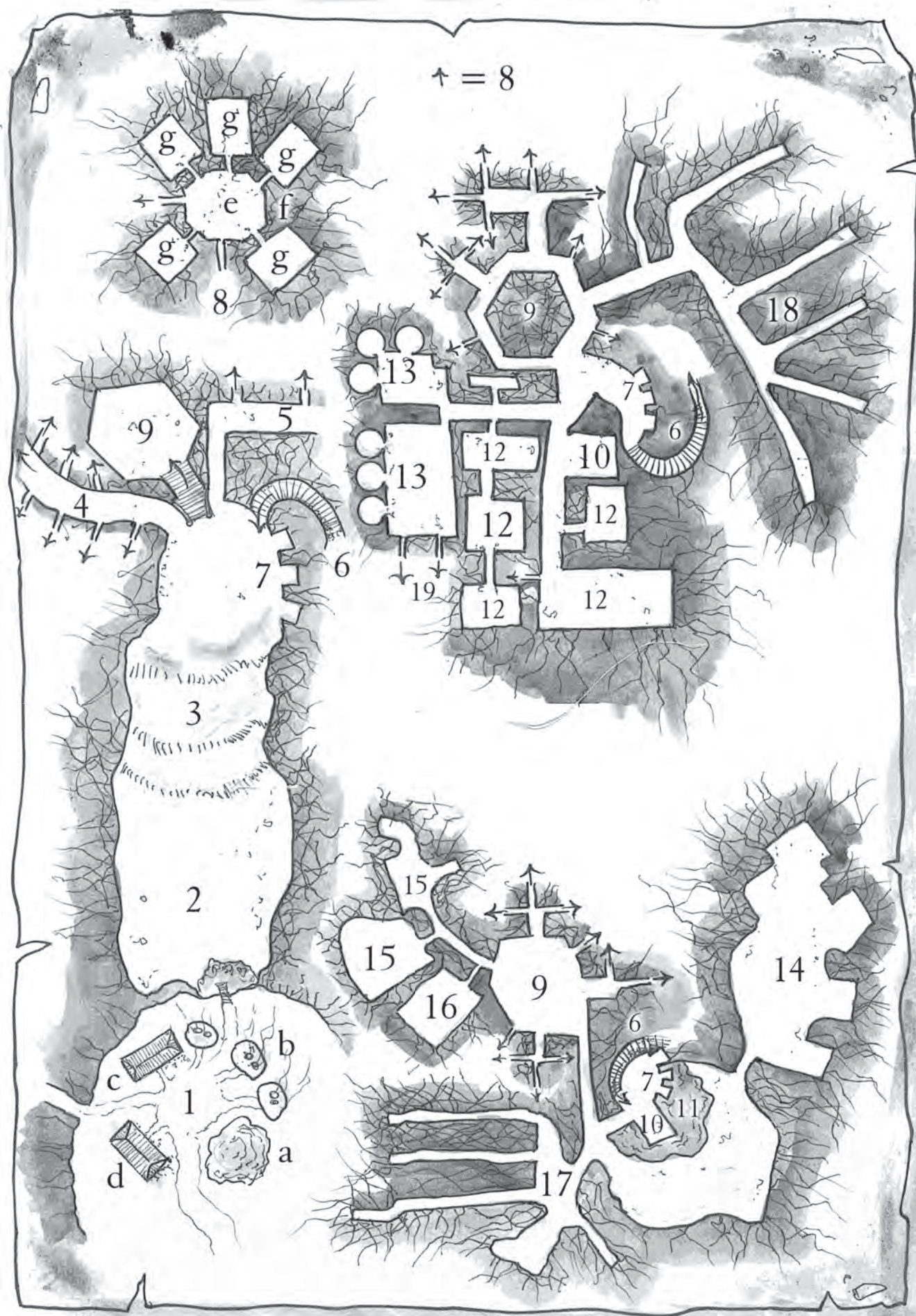
Untermittelbar über und unter den dampfgetriebenen Aufzügen wurden **Pumpenräume (10)** errichtet, in denen sich die zum Aufzugbetrieb notwendigen Maschinen befinden. Hier befinden sich auch Wasserpumpen, die frisches Wasser aus einem **unterirdischen See (11)** in die oberen Ebenen pumpen.

Oberhalb der Wohnhöhlen befinden sich zahllose **Werkstätten (12)**, vor allem Schmieden für Werkzeuge, Rüstungen und Waffen, aber auch Juweliere, Möbelbauer, Schreiner und zwei Fleischer. In unmittelbarer Nähe befinden sich auch mehrere **Hochöfen (13)**, deren Abluft durch ein kompliziertes Schachtsystem aus dem Berg geleitet wird.

Im Südosten der Anlage liegen die **Pilzgärten (14)**, in denen ein großer Teil der Nahrungsmittel der Siedlung angebaut wird. Im Nordosten wurden dagegen zwei große **Lagerhöhlen (15)** und eine **Höhle zur Übung des Umgangs mit Waffe und Schild (16)** angelegt.

Auf den unteren Ebenen befinden sich auch die meisten zurzeit bearbeiteten **Minenstollen (17)**, die **Stollen der oberen Ebenen (18)** sind dagegen die meiste Zeit über ungenutzt. Allerdings sind hier noch recht häufig Schachtfeger anzutreffen, die die vielen **Belüftungsschächte (19)** Malatoschs instand halten.







IDEEN ZU ABENTEUERN IN DER ZWERGENPÜNGE MALATOSCH

Es ist nicht üblich, dass Fremden – vor allem Menschen oder Elfen, von Orks und anderen gar nicht erst zu sprechen – die Ehre zuteil wird, eine Zwergensiedlung zu besuchen. Die Rivalität der Gogoloschs und Ravaxoms könnte aber Gründe liefern, warum eine Heldengruppe um Beistand gebeten wird. Es wird dabei nicht zu direkten Konflikten kommen (obwohl eine zünftige Keilerei zur Übung und Aufrechthaltung der Kampfstärke unter den Sippen denkbar wäre – eine bewaffnete Auseinandersetzung oder gar ein hinterhältiger Mord bleiben aber undenkbar). Für einen zünftigen Wettstreit – etwa bei der Frage, wer die schönsten, längsten, tiefsten oder technisch ausgefeiltesten Tunnel anlegt – werden aber neutrale Schiedsrichter benötigt. Dabei kann es passieren, dass Teile der Anlage verschüttet werden und die Helden sich selbst oder andere befreien müssen. Zudem weiß niemand ganz sicher, wer oder was sich in den gerade unbenutzten Gängen und Stollen herumtreibt – von Wühlschraten über untote Zwergenskelette bis hin zu Grolmen ist alles denkbar.

BEWOHNER DER ANLAGE

Die Anlage wird von inzwischen mehr als 350 Angroschim bewohnt, von denen etwa 50 weiblich sind und 80 noch im Kindesalter. Neben einigen kleineren, eher unbedeutenden Sippen dominieren vor allem zwei Sippen das Bild und das Leben in Malatosch: die Familien Gogolosch und Ravaxom. Mit jeweils etwa 90 Mitgliedern stellen sie zusammen mehr als die Hälfte der Einwohner Malatoschs. Ihr ewiger Wettstreit, welche Sippe höher in der Gunst Angroschs stehe und welche ihm mit mehr Eifer diene, hat die Siedlung schon ein ums andere Mal vor die Zerreißprobe gestellt.

Zwar ist keine der Seiten übermäßig unfair oder brutal der Konkurrenz gegenüber – das läge nicht im Wesen der Angroschim –, aber wo immer man kann, beharrt man auf der Überlegenheit der eigenen Sippschaft. Wer sich keiner der Parteien angehörig fühlt, wird solange von beiden Seiten umworben, bis er sich für eine entschieden hat. Wer keine von beiden Sippen für die beste hält, wird von Angehörigen beider Großfamilien geschnitten. Da die Parteien unter sich bleiben, sind viele Dinge in Malatosch doppelt oder sogar dreifach vorhanden. So nutzen beide Sippen eigene Hochöfen, lassen sich von eigenen Holzfällern beliefern und beschäftigen natürlich auch eigene Schachtfeger in den von ihnen angelegten Stollen.

Tatsächlich wurden etwa zwei Drittel aller Tunnel und Höhlen von den Gogoloschs und Ravaxoms ausgehoben. Je nachdem, wen man fragt, haben dabei entweder die einen oder die anderen drei bis vier Schritt tiefer gegraben. Diese Situation führt zu einem enormen Druck, der die Siedlung sehr schnell hat wachsen lassen. Inzwischen ist es fast unmöglich geworden, die vielen Gänge und Tunnel im Blick zu behalten. Schon mehrfach sind Dutzende Wühlschraten eingedrungen, bevor es den Zwergen aufgefallen ist. Auch schleicht sich Wagemut in die Köpfe der Angroschim, wenn es darum geht, schneller zu graben als die Konkurrenz. Dementsprechend gab es in den letzten Jahrzehnten für Zwerge untypisch viele Unfälle bei den Bergarbeiten.

PARAI KEEVA LAACH

– EINE GOBLINISCHE HÖHLENSIEDLUNG

»Ich wert nich sag, wo Lager is. Und ihr nich wert find Lager. Lager ist versteck und wir wert töt jedn, wer Lager angreif tut!«

—ein goblinischer Jäger bei seiner Gefangennahme durch Weidener Ritter, neuzeitlich

»Die Goblins sind Teil dieser Lande, wie die Ebenen, das saftige Gras und die Gebirge, die ihr die Sichel nennst. Sie zu jagen mag euch wie ein Akt der Ehre erscheinen, aber was nützt es euch? Sie vermehren sich schnell und wenn ihr einen Krieg gegen sie führt, werden sie über das Land herfallen. Glaubt dem alten Tjurg, die Goblins müsst ihr nicht bekämpfen. Sie sind feige, selbst in kleinen Gruppen, aber sie kämpfen mutig und verzweifeln, wenn ihr ihre Heimstatt bedroht. Gebt ihnen lieber, gebt ihnen Nahrung oder wertlosen Tand, den sie wertschätzen und in Ehren halten. Dann führen sie euch zu ihresgleichen und ihr könnt ein gutes Geschäft mit ihnen machen. Das ist mein Rat: Respektiert die Goblins, und die respektieren euch!«

—ein norbardischer Händler zu Reisenden aus dem Süden, neuzeitlich

Lage

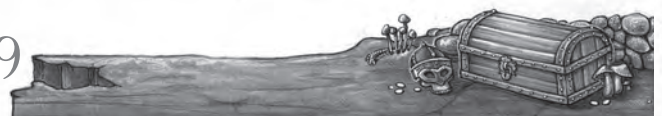
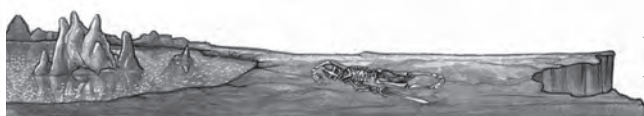
Narai keeva Laach (Höhle am blauen See) ist eine kleine Goblininsiedlung der *Lungai keeva Laach* (Kinder des blauen Sees), gelegen auf einem beschaulichen Hochplateau in der östlichen Gelben Sichel. Das Plateau wird von einem schmalen Bachlauf durchquert, der einen trichterförmigen und dadurch sehr tiefen See mit Wasser speist. Im Westen steigt das Gebirge steil an, der in der Nähe gelegene Gipfel wird von den Goblins *Naira Muuruk* genannt, was schlicht ‚Berghütte‘ bedeutet und darauf anspielt, dass der Berg mit seinen Höhlen den Goblins als Wohnstätte dient. Im Norden schließt sich ein weiterer Berg an, der *Orok Ruuga* – ‚der schwarze Stein‘. Im Osten und Süden fällt der Rand des Plateaus dagegen steil ab, so dass man von hier aus einen fantastischen Blick auf das Umland hat.

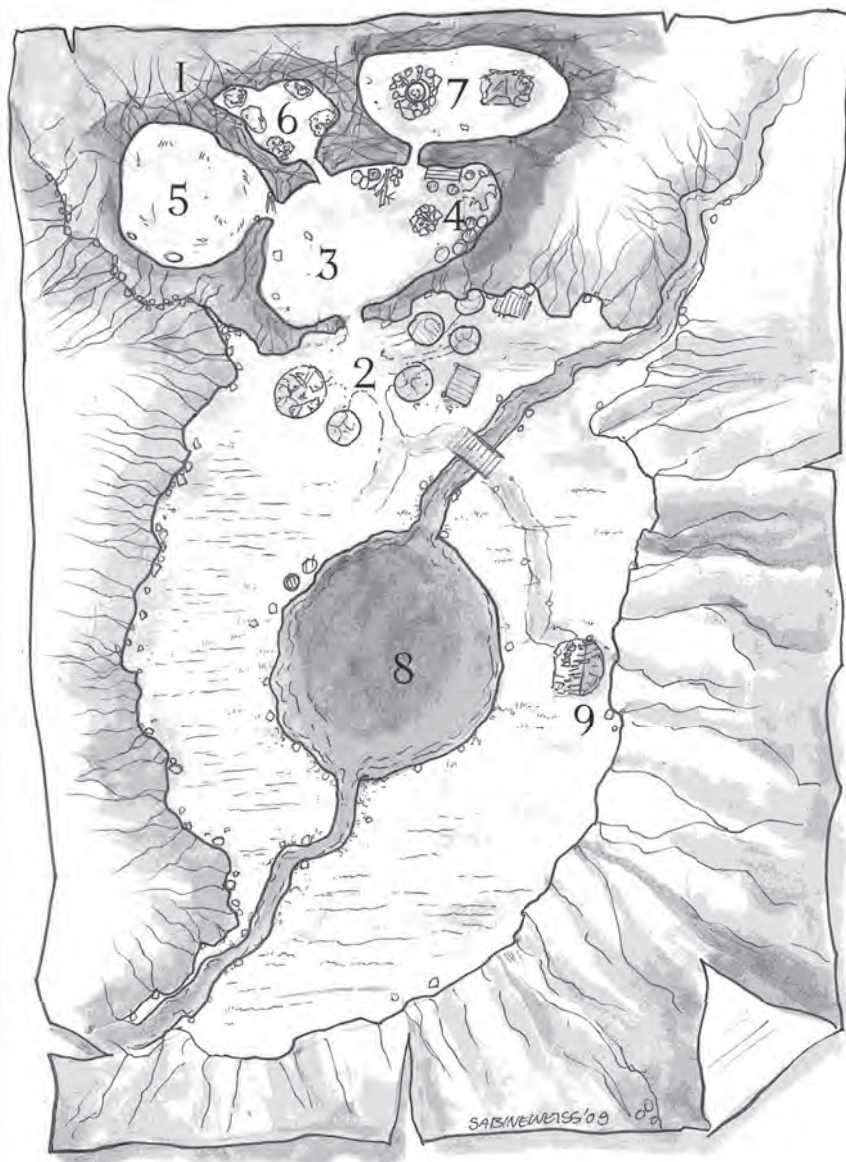
Funktion der Anlage

Bei Narai keeva Laach handelt es sich um eine noch bewohnte Goblinhöhle, die derzeit von einem kleinen Stamm besiedelt wird. Die Höhe ist natürlichen Ursprungs und es ist gut möglich, dass die Rotpelze irgendwann wieder von anderen, stärkeren Bewohnern vertrieben werden.

AUFBAU DER ANLAGE

Die Siedlung bietet gut einhundertfünfzig Rotpelzen eine Heimat. Ein Teil der Anlage wurde überirdisch errichtet, der größere Teil befindet sich aber in natürlichen Höhlen unter Tage. Die **Wohnhöhlen** (1) der Goblins befinden sich vorwiegend im Berg, nur einige wenige **Hütten** (2) wurden über Erdmulden oder unter Überhängen in der Nähe der Eingangshöhle errichtet. Die schlicht eingerichteten Wohnräume bieten jeweils einem Dutzend Goblins ein einfaches Nachtlager. Auf Strohmatten, Pelzen oder Blätterhaufen schlafen die erwachsenen Rotpelze, die Kinder drängen sich meist dazwischen. Decken oder Kopfkissen benutzen die Goblins nicht, in kalten Nächten wühlen sie sich aber unter ihr Nachtlager, um sich zu wärmen, auch wenn sie dann auf dem harten Boden liegen. Waffen, Kleidung und





Wertgegenstände wie bunte Steine oder erbeutete Münzen liegen scheinbar wahllos dazwischen verteilt. Trotzdem gibt es nur recht selten Streit, wem etwas gehört. Im Zweifelsfall entscheidet die Stammesälteste, oder der Stärkere wird zum Besitzer des Streitgegenstands erklärt.

In der geräumigen **Eingangshöhle (3)** wird der Stammesbesitz aufbewahrt. Hier lagern kleine Zelte, die die Jäger auf mehrtägige Jagdausflüge mitnehmen, ebenso wie Rohstoffe, etwa Äste, Stämme oder spitze Steine zur Herstellung von Waffen. Die aus Holz, bearbeitetem Stein, Tiersehnen und Leder bestehenden Waffen, Werkzeuge und Gegenstände werden auf einem **kleinen Platz (4)** nahe der Felswand gefertigt. Hier befindet sich auch eine Feuerstelle.

In eine **kleinere Höhle (5)** neben der Eingangshöhle werden bei Schneefall oder heftigen Stürmen die Schweine getrieben, die ansonsten frei durch das Lager (und selten einmal durch die Wohnhöhlen) streunen. Neben diesem improvisierten Stall wurde in einer weiteren Höhle eine einfache **Speisekammer (6)** eingerichtet. Neben Fleischstücken lagern hier vor allem Nüsse, Bucheckern und Eicheln, die im Winter geröstet werden. Pilze, Beeren, Wurzeln und Früchte werden meist rasch verzehrt, nachdem sie gefunden wurden.

Ebenfalls mit der Eingangshöhle durch einen schmalen Gang verbunden ist die Wohnhöhle der **Stammesältesten (7)**, der Schamanin des Stamms. In dieser Höhle ruht nachts Ruukuka auf einem aus Pelzen angehäuften Lager, tagsüber bereitet sie in einem Kupferkessel magische oder auch unmagische, aber meist hilfreiche Tränke zu, falls sie nicht durch das Lager streift oder im Umland nach neuen Zutaten sucht.

Fische bereichern den Speiseplan der Goblins nicht, weil in dem nahe gelegenen **See (8)** nur kleine Silberlinge leben. Dafür liefert das Gewässer Trinkwasser und dient der Körperhygiene. An warmen Sommertagen toben vor allem die Kinder im See umher.

Besonders stolz sind die Kinder des blauen Sees auf eine mit Fellen ausgelegte und einem Blätterdach versehene Erdmulde am Rande des Plateaus, die als **Beobachtungsposten (9)** dient und zwischen Sonnenauf- und -untergang stets besetzt ist.

BEWOHNER DER ANLAGE

Der Stamm der Lungai keeva Laach umfasst etwa 150 Mitglieder, von denen etwa zwei Fünftel Frauen, zwei Fünftel Männer und ein Fünftel Kinder sind. Die männlichen Stammesmitglieder sind meist als Jäger in der Umgebung unterwegs, manchmal auch mehrere Tage lang. Sie verteidigen im Notfall das Lager, in der Regel ist ein solcher Schutz aber nicht notwendig, zumal Bedrohungen oft früh erkannt werden. Die Frauen sind mit der Aufzucht der Kinder, der Vorratshaltung und dem Sammeln von Nahrung beschäftigt. Viele allgemeine Informationen zur Kultur der Stammesgoblins finden Sie in der Spielhilfe **Land des schwarzen Bären**.

Die Führung der Kinder des blauen Sees hat die Schamanin Ruukuka inne, die eine patente Heilerin ist und viele Legenden und Sagen zum Besten geben kann. Leider hat sich noch immer keine würdige Nachfolgerin in den Reihen des Stammes gezeigt, so dass Ruukuka sorgenvoll in die Zukunft blickt.

Das ehrgeizige Mädchen Khischa kann die Sorgen der Ältesten dagegen gar nicht verstehen. Sie ist überzeugt davon, eine großartige Führerin zu sein, und hat ab und an Visionen von Dingen, die tatsächlich geschehen. Leider ist sie nur eine Magiediletantin, die zwar in die Gedanken von Tieren blicken kann, mehr aber auch nicht.

Unter den Kriegern des Stammes fallen vor allem Grootz und Bluurz auf, die beide in einem steten Wettstreit um die Rolle als kräftigster und erfolgreichster Jäger stehen. Nicht selten ziehen sie beide gleichzeitig mit ihren Getreuen aus, um auf die Jagd zu gehen und sich am Jagderfolg zu messen.

ALTERNATIVE VERWENDUNGEN

Narai keeva Laach ist ein typisches Lager, wie es in ähnlicher Form die meisten Stammesgoblins bewohnen. Auf Grund von Kämpfen, Jagdpech oder Krankheiten gibt es vor allem in den Sichelgebirgen aber auch immer wieder Lager, die nicht be-





IDEEN ZU АВЕПТЕВЕРН ІН DER GOBLINHÖHLE

Grundsätzlich ist der Stamm der Lungai keeva Laach den meisten Fremden, darunter auch Menschen, Elfen und Zwergen, neutral gesinnt. Wenn die Helden in Not geraten und sich den Goblins gegenüber nicht feindlich verhalten, haben sie eine gute Chance, ins Lager des Stammes eingeladen zu werden. Auch über Händler oder Handelswillige freuen sich die Rotpelze sehr. Sie haben zwar außer Knochen und Pelzen nur wenige Waren zu bieten, allenfalls noch primitive Waffen und einfache Vorräte, dafür können aber Ruukukas Dienste mitten in der Wildnis unbezahlbar sein: Sie kennt sich mit Wunden, Krankheiten und Vergiftungen aus und hat auch ein paar sehr seltene Kräuter und andere Zutaten vorrätig. Für ihre Dienste wird sie von einer verzweiferten Gruppe kein Geld oder anderes Materielles annehmen. Ihr Interesse besteht darin, eine würdige Nachfolgerin zu finden – auch wenn das bedeutet, dass man diese einem anderen Stamm abschwatzen oder entführen muss.

Khisha wird dieses Vorhaben keinesfalls billigen. Sie selbst sieht sich als zukünftige Schamanin und drängt verstärkt darauf, endlich selbst die Führung in den Höhlen der Goblins zu übernehmen. Dies kann zu Konflikten führen, wenn Khisha eine gerade anwesende Heldengruppe für ihre Zwecke einzuspannen versucht.

Schließlich führt auch die Rivalität zwischen Grootz und Bluurz zu Reibereien. Wenn die Helden viel Pech haben, könnte einer der Jäger auf die Idee kommen, die Heldengruppe oder eines ihrer weniger wehrhaften Mitglieder als (lebende) Jagdtrophäe ins Lager zu bringen. Wenn sich die Helden als würdige, aber nicht nachtragende Kämpfer erweisen, wird man sie zum Abendessen einladen und köstlich umsorgen. Zunächst werden sie allerdings von der Partei, die sie nicht erbeutet hat, beleidigt – weniger, um sie zum Kampf herauszufordern, als vielmehr, um den Jagderfolg ihrer Häscher herabzusetzen. Vielleicht werden die Helden sogar gebeten, einen Wettkampf zu organisieren, um endgültig zu klären, wer der beste Jäger des Stammes ist. Der Verlierer wird die Höhlen vermutlich für immer verlassen und alles andere als gut auf die Helden zu sprechen sein. Vielleicht begegnet er ihnen später als Straßenräuber oder gar als Sklave wieder?

wohnt sind. Ein solches Lager kann in einem Wildnisabenteuer der rettende Unterschlupf sein oder sich als Quell des blanken Horrors erweisen, wenn die Geister von untoten Goblins nachts die Gänge durchstreifen.

KORGRAXON – DIE PASSAGE UNTER DEM RASCHTULSWALL

»Erstaunlich! Führt dieses Höhlensystem etwa unter dem ganzen Wall hindurch? Was für Geheimnisse Väterchen Angrosch dort wohl für uns bereit hält?«

—aus dem Tagebuch des zwergischen Prospektors Himrog, Sohn des Hogrosch, 9. Hesinde 1012 BF

»Hiermit schwöre ich, eines Tages zurückzukehren und die Höhle vollständig zu erkunden. Bei Angrosch!«

—aus dem Tagebuch des zwergischen Prospektors Himrog, Sohn des Hogrosch, 13. Hesinde 1012 BF

Lage

Wie es scheint, führt eine Passage in Form natürlicher Höhlen unter weiten Teilen des Raschtulswalles hindurch. Der gewaltige unterirdische Weg ist nur ansatzweise erforscht. Ähnliche Passagen finden sich auch in den Trollzacken, wo die Zwerge eine Stadt so bauten, dass man das Gebirge unterirdisch durchqueren kann.

Funktion der Anlage

Das Höhlensystem entstand auf natürlichem Wege und nicht durch die formende Hand (Mandibel, Klaue, Pranke) eines kulturschaffenden Volkes. Anderswo gibt es ähnliche Systeme, die angelegt wurden, um die Strapazen des Bergsteigens zu umgehen. Diese Höhlensysteme weisen dann aber selten so schwierige Aufstiege und Hindernisse auf wie Korgraxon.

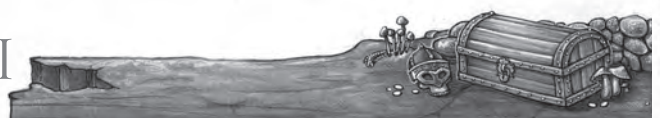
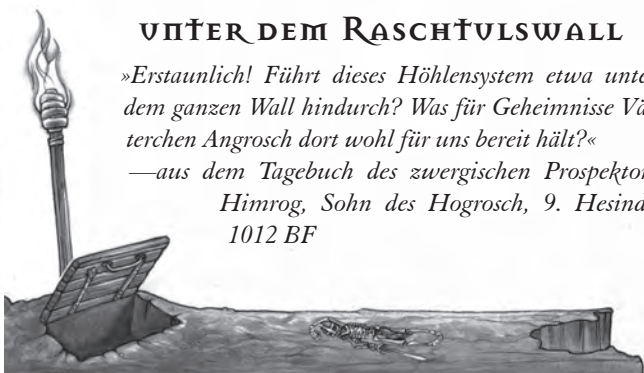
AUFBAU DER ANLAGE

Es handelt sich um mehrere miteinander verbundene Höhlen, die sich über gut drei Dutzend Meilen erstrecken. Möglicherweise ist ein Durchgang unter weiten Teilen des Raschtulswalles möglich. Durch ein kleines Tal im mhanadischen Hügelland nordwestlich von Fasar gelangt man zu einer zwischen lichten Hainen liegenden Höhle. Zwar besitzt diese **Höhle (1)** gewaltige Ausmaße, jedoch ist das hintere Stück eingestürzt.

Schaut man aber genauer hin, so erkennt man, dass der Bogen einer halb darüber liegenden Höhle weggebrochen ist, so dass jetzt ein Weg freiliegt, der tiefer in den Berg führt. Um in diese Höhle zu gelangen, muss man aber erst den etwa eine Meile langen Schuttberg erklettern. Die Höhle ist so hoch, dass man die Decke in der Dunkelheit fast nicht erkennen kann. Der Boden hingegen ist hell erleuchtet. Er ist mit einem aus leuchtenden Pilzen bestehendem **Pilzwald (2)** bedeckt. Nach etlichen Meilen verändert sich die Höhle. Die Decke senkt sich ab und befindet sich schließlich nur noch ein halbes Dutzend Schritt über dem Boden.

Dieser geht aber überraschend in einen **Schotterabhang (3)** über, der plötzlich zu einer senkrecht in die Tiefe gehenden **Schlucht (4)** wird. Hier kann es leicht geschehen, dass man abrutscht und mit gehörigem Schwung über den Rand der Schlucht rutscht und in die Tiefe stürzt. Die einzige Möglichkeit, diese Schlucht zu überqueren, ist, mit Hilfe von in die Decke eingeschlagenen Kletterhaken auf die andere Seite zu klettern. Doch die Mühe lohnt sich, denn deutlich kann man auf der anderen Seite wunderschön funkelnde Kristalle und Edelsteine an den Wänden erkennen. Fast scheint es, als wäre diese **Kristallhöhle (5)** ein Ort, der Ingerimm wohlgefällig ist. Zumindest vermeint man den Hauch des Gottes hier zu spüren. Wie Sterne am Himmel funkeln die Edelsteine auf den staunenden Höhlenforscher herab. Will man nun nicht ein zweites Mal die Strapazen der Klettertour auf sich nehmen, wird man nach einer weiteren Höhle Ausschau halten. Es gibt aber lediglich einen **Schacht (6)**, der schräg aufwärts führt. Der Durchmesser dieses Ganges misst in der Regel nicht mehr als einen Schritt.

Nach dem Erklettern des Schachtes dürften die Helden so erschöpft sein, dass sie schlafen wollen. Dies ist aber schwerlich





möglich, irgendetwas Kleines raschelt in den Schatten der nächsten Höhle. Um was es sich genau handelt, dürfte nicht einfach zu ermitteln sein, da diese Höhle in Wahrheit ein wahres **Labyrinth** (7) aus Gängen, Schächten und kleinen Höhlen ist.

In einer dieser **Höhlen** (8) findet der Höhlenforscher Zeichen von Leben: Knochen von Kühen und Steinböcken, ab und an auch ein menschlicher Schädel. Diese Höhle wirkt schon seit einiger Zeit verlassen. Einige Spuren deuten darauf hin, dass hier ein leibhafter (kleiner) Drache gehaust hat.

Eine weitere Höhle liegt deutlich höher als die übrigen. Schon in den ersten Augenblicken nach dem Betreten der **Kulthöhle** (9) ahnt man, dass hier Kor, vielleicht sogar Belhalhar, geopfert wird. Überall findet man Spuren von geopfertem Tieren. Teils noch recht frische, teils vor sich hin faulende Fleischstücke sind

auf Dutzende Spieße aufgespießt in der Höhle verteilt. Ein primitiver Altar aus Steinblöcken findet sich im Zentrum der Höhle. Auf dessen Oberfläche sind unter einer dicken Schicht geronnenen Blutes zahlreiche in den Stein geritzte Zeichen, wie eine gewaltige aufrecht schreitende Raubkatze, zu sehen. Das Bild eines Drachen ist ebenfalls eindeutig zu identifizieren. Anscheinend kämpfen die beiden Wesen gegeneinander, wobei die Raubkatze gewinnt. Ein Kreis aus primitiven Speeren umgibt den Altar.

Hier merkt man auch, dass es bergauf geht. Bald kommt man zu weiteren, bewohnt wirkenden Löchern im Fels. Eine gutes Dutzend **Wohnhöhlen** (10) findet sich hier. Offensichtlich haust hier ein Ferkinastamm in den kalten Wintermonden.

Doch derzeit sind diese verlassen, lediglich eine große Höhle führt hinaus in ein **Hochtal des Raschtulswalls** (11). An der anderen Seite dieses Tals lebt seit einigen Jahren ein brillantzwergisches Entdeckerpärchen in einer beschaulichen **Felshöhle** (12) und hat sich mit den übrigen Bewohnern des Tals in wechselseitigem Misstrauen, aber überraschenderweise einig in der Ablehnung gegenüber allen Echsen und Schuppenträgern, geeinigt, dass man sich gegenseitig in Ruhe lässt.

BEWOHNER DER ANLAGE

Himrog Sohn des Hogrosch und Tulescha Tochter der Turura. Himrog entdeckte vor mehreren Jahr-

zehnten die Passage. Nach den Schrecken des Borbaradkrieges zog er sich hier in die Berge zurück. Hier machte er seiner Braut Tulescha das größte Geschenk, das ein Zwerg bringen kann: einen Ingerimm-gesegneten Ort. Seither leben die beiden Zwerge hier und erforschen die Höhlen jenseits ihrer Wohnhöhle. Sie sind freundliche Vertreter ihrer Rasse und freuen sich über Besuch. Zwar sind sie zuerst vorsichtig und begrüßen jeden Besucher mit gespannten Armbrüsten, tauen dann aber schnell auf. Dennoch scheint zumindest mit Himrog etwas nicht zu stimmen. Manchmal wird er seltsam melancholisch und etwas scheint auf seiner Seele zu liegen. Himrog war es auch, der der Passage den Namen Korgraxon gab, denkt er doch, dass die Kulthöhle ein dem Sohn Rondras heiliger Ort ist. Beide sind typische *Auftraggeber* (siehe Seite 117).





IDEEN ZU ABENTEUERN IN KORGRAXON

Natürlich bietet sich die Passage von Korgraxon primär für Entdeckungsabenteuer an. Dabei können sowohl Himrog als auch Tulescha als Auftraggeber fungieren. Himrog benötigt Hilfe bei der weiteren Erkundung der Höhlen. Vielleicht hat er sich auch in den Höhlen verirrt und seine Frau wirbt die Helden an, ihren Ehemann zu finden.

Auch die Ferkinas bieten Stoff für Abenteuer. Was hat es mit dem Bild der aufrecht gehenden Raubkatze auf dem Altar auf sich? Hat sich Charrizul etwa dämonischer Hilfe bei der Vertreibung Farkwyr bedient, wie sein Schüler *Ardesch* vermutet? Vielleicht ist Korgraxon gar kein Korgefälliger Ort, sondern die Beschwörungstätte eines Dämons – immerhin ist Himrog kein Fachmann, was obskure Halbgötter im zwölfgöttlichen Pantheon betrifft. Sogar Farkwyr bietet sich als Auftraggeber an, der die Helden (mit roher Gewalt oder drachischer Tücke) anwirbt, seinen Hort aus den Höhlen der Ferkinas zu bergen. Für viele Gruppen wird der Drache aber ein Gegner sein, der ein Eindringen der Helden bemerkt und auf ein wohlgeschmeckendes Mahl hofft. Vielleicht entpuppt sich der Höhlendrache aber auch als ein bemitleidenswertes Wesen, das an von Dämonen geschlagenen Wunden dahinsiecht und den Helden so klar macht, dass der Schamane *Charrizul iban Khordawan* tatsächlich mit Dämonen im Bunde steht.

Von ganz anderem Kaliber sind der Ferkinastamm der *Bem Ferukar* und ihr Schamane *Charrizul iban Khordawan*. Diese dulden die Zwerge nur, weil sie ihnen geholfen haben, den Höhlendrachen *Farkwyr* tiefer in die Höhlen zu treiben.

Dieser wiederum treibt sich irgendwo in den schier endlosen Kammern und Gängen herum und sinnt auf Rache für die Schmach, die ihm von den Ferkinas beigebracht wurde, sieht er sich doch als Herr des Höhlensystems. Auch seinen Hort musste er den Ferkinas überlassen, die ihrerseits wenig mit dem goldenen Tand anzufangen wissen.

ALTERNATIVE VERWENDUNG

Ein solch gewaltiges Höhlensystem wie Korgraxon bietet im Spiel allerlei Einsatzmöglichkeiten. Ein Schurke könnte hier eine Ader eines magischen Metalls vermuten und eine Mine anlegen wollen. Vielleicht dient das Höhlensystem aber auch als Ziel für Kor-gläubige Pilger oder ähnliches. Auch könnte sich eine vergessene Zivilisation in den Gängen und Höhlen erhalten haben, die erst durch den Erdrutsch wieder ans Licht kommen kann. Oder der Kultplatz ist ein Ort, an dem Trolle oder sogar Orks schon vor Jahrtausenden gebetet haben.

BLUUG – EINE HÖHLENSIEDLUNG DER TIEFZWERGE

»Ich schwöre euch, dass da unten finstere Kreaturen ihr Unwesen treiben. Ich war mit Jorge auf Ebene vier im Querstollen und habe Erzproben geschlagen. Da kamen sie, nackte, kleine, widerliche Wesen, die geduckt in den Schatten lauerten und uns aus riesigen Augen anstarrten. Jorge hat mir die Öllampe gegeben und ist auf sie

zugegangen, da haben sie ihn gepackt und in die Tiefe gezerrt. Ein Dutzend wollte sich auch auf mich stürzen, aber sie sind zurückgewichen, als ich die Lampe hob. Da bin ich gelaufen, so schnell mich meine Beine trugen.«

—Rorkveller Bergarbeiterin, um 970 BF

Lage

Bluug ist der Name einer kleinen Siedlung der Tiefzwerge, der Nachfahren Aboralms und Erben Umrazims. Ein Besucher dieser Anlage wird feststellen, dass sie dem typischen Bild einer Zwergensiedlung überhaupt nicht entspricht. Vielmehr besteht Bluug nur aus einem guten Dutzend natürlicher Höhlen und Stollen unter dem Rorwhed-Gebirge sowie einigen wenigen, mühevoll aus dem Stein herausgekratzten Gängen.

Funktion der Anlage

Bluug ist eine Siedlung der degenerierten Tiefzwerge, die hier in der Dunkelheit umherhuschen.

AUFBAU DER ANLAGE

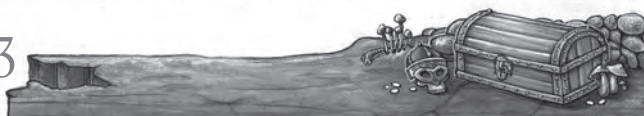
Die Höhlen und Tunnel der Tiefzwerge (siehe auch Seite 109) vom Rorwhed kann man über drei verschiedene Zugänge erreichen. Im Süden der Anlage führt der von menschlichen Bergleuten gegrabene, aber seit über 60 Jahren nicht mehr genutzte **Noiona-Stollen (1)** ins Bergwerk von Rorkvell, das noch immer von Menschen – inzwischen allerdings unter orkischer Kontrolle (**Roter Mond 54ff.**) – erweitert wird. Im Nordosten verbindet eine lang

IDEEN ZU ABENTEUERN IN DER TIEFZWERGSIEDLUNG BLUUG

Die Tiefzwerge selbst bieten keinen Grund, ihnen einen Besuch abzustatten. Sie sind nicht gastfreundlich, weil sie weder das Konzept von Freundschaft noch das von Gastlichkeit kennen. Auf Grund ihrer Furcht vor Feuer meiden sie entsprechend ausgerüstete Besucher und fliehen, sobald sie sie erblicken. Das wäre in einem Drachenhort praktisch, aber die Tiefzwerge besitzen nichts, was eine Heldengruppe als wertvoll erachten würde.

Sollten die Helden schlecht ausgestattet in Drabadors Höhle stolpern, kann eine Flucht in die Stollen der Tiefzwerge die einzige Möglichkeit darstellen, zu überleben. Danach muss die Gruppe aus der Falle entkommen – durch die Höhle eines Drachen, eine von Orks besetzte Stadt oder über einen zwanzig Schritt breiten Lavaström. Die Tiefzwerge werden dabei meist als Schatten und unheimliche Geräusche wahrnehmbar sein, sollten die Helden sich aber der Königinnenhöhle nähern, wird die paranoide Druup ihren Untertanen erbitterte Gegenwehr befehlen.

Ein anderer Grund für einen Besuch bei den Tiefzwerge könnte die Not der Rorkveller Bergleute sein: Wenn die Ork-Besitzer wieder einmal eine Erhöhung der Fördermenge fordern, könnte ein Diebstahl aus dem Lager der Tiefzwerge die einzige Möglichkeit darstellen, die Orks zu besänftigen. Natürlich wäre dieses gefährliche Unterfangen ein Auftrag für tapfere Recken, die auch tiefzwerghischen Widerstand nicht fürchten.





legenen **Königinnenhöhle (7)** lagern. Hier steht auf einem großen Erzhaufen auch der steinerne Thron *Druups*, die sich von den anderen Tiefzwerge als Königin verehren, füttern und selten einmal schwängern lässt, um den Fortbestand ihres Volkes zu sichern.

BEWOHNER DER ANLAGE

In der Anlage hausen rund 90 Tiefzwerge, die mit Ausnahme *Druups* allesamt männlich sind. Damit *Druups* herausgehobene Position erhalten bleibt, hat die für Tiefzwerge recht gerissene Zwergin all ihre Töchter erschlagen, bevor deren Geburten bemerkt wurden. So sehen die Tiefzwerge von *Bluug* ihren einzigen Sinn nach wie vor darin, Erze zu sammeln und ihrer Königin zu gefallen. Diese wiederum betrachtet die Orks mit gemischten Gefühlen. Sie sieht sie als Konkurrenten und Bedrohung für ihr Volk, andererseits ist sie aber auch von ihnen fasziniert. Insbesondere in dem *Gravesh-Geweihten* glaubt die Tiefzwergerin einen mächtvollen Heroen zu sehen, mit dem sie gerne ein außergewöhnliches Kind zeugen möchte. Dementsprechend hat sie in den letzten Jahren ihre Untertanen dazu ermutigt, die Stollen der alten Mine zu erkunden und das tiefzwergerische Einflussgebiet behutsam auszudehnen.

DIE KECHANS VON RASHDUL – TULAMIDISCHE KAPALISATION

»In die Kechans gehe ich nur, um einen Dieb zu fassen. Und die Beutelschneider kennen sich da unten aus wie ich in meinem Kaftan.

Wir würden uns da nur verlaufen, bei Rastullah. Irgendwann müssen die da auch wieder raus kommen. Und dann kriegen wir sie.«

—ein Rashduler Stadtgardist

Lage

Unterhalb der Straßen der altherwürdigen Stadt Rashdul zieht sich ein weit verzweigtes Netz aus alten Kanälen entlang. Angeblich existieren auch Verbindungen in die Oberstadt, zu den Felsengräbern und sogar in die berühmte Pentagramm-Akademie.

Funktion der Anlage

Ursprünglich dienten die Kechans dazu, die Abwässer der Stadt Rashdul zum Mhanadi hinab zu befördern, wo der Fluss sie dann mit sich fort trug. Seit geraumer Zeit ist das Netz der Gänge jedoch in der Hand der Rashduler Diebesgilde, die die unterirdischen Gänge für ihre phexischen Diebereien nutzt; denn die Kechans führen in der Tat in zahlreiche Häuser und Paläste der Oberstadt.

gezogene, natürliche **Drachenhöhle (2)**, in der der Tatzelwurm *Drabador* haust, die Anlage der Tiefzwerge mit der Außenwelt. Da sich die Höhle im Südwesten stark verengt und dort nur von orientierungslosen oder wagemutigen bis dummen Zwergen passiert werden kann, landen Tiefzwerge aber nicht allzu oft auf *Drabadors* Speiseplan. Im Westen wird das von den Tiefzwerge bewohnte Höhlensystem durch einen mit **Lava gefüllten Graben (3)** vom Rest der natürlichen Höhlen getrennt. Die Tiefzwerge meiden diesen Bereich, weil sie die flackernde und zischende Lava wie alle anderen Formen des Feuers fürchten. Damit bleiben für die oft triebhaft handelnden Tiefzwerge nur zwei Dutzend kleinerer **Höhlen (4)** und **Stollen (5)**, in denen sie Jagd auf kleinere Tiere machen oder Pilze sammeln. Die Wasserversorgung der Siedlung wird durch eine **Grotte (6)** sichergestellt, die von einem unterirdischen Fluss gespeist wird.

Die größte Leidenschaft der Tiefzwerge besteht im Sammeln meist wertloser Erzklumpen, die sie in der größten, zentral ge-





AUFBAU DER ANLAGE

Überall in der Stadt führen trockengelegte Brunnen als **Einstiege (1)** in die Schattenwelt unter Ras-hdul. Offenbar stellten die Kanäle in früherer Zeit auch die Wasserversorgung der Stadt am Mhanadi sicher. Heute sind viele, wenn auch nicht alle dieser Tunnel ausgetrocknet. Es gibt schon lange niemanden mehr, der sich darum kümmert, dass die Versorgungsleitungen in einwandfreiem Zustand sind.

Neben diesen Gängen zur Wasserversorgung gibt es auch noch solche, in denen in früherer Zeit die Abwässer der Bürger entsorgt wurden. Viele dieser Gänge ähneln sich sehr. Meist bestehen die Kechans aus einem Kanal, neben dem ein Laufweg entlang führt. Die Höhe der Gänge liegt zwischen einem Schritt (die unbedeutenden Nebengänge) und straßenähnlichen, drei Schritt hohen Gängen unter den Hauptstraßen. Die Kanäle sind meist mit einer zähen, braunen Brühe gefüllt, die erbärmlich stinkt und über der dichte Wolken von schillernd grünen Schmeißfliegen schweben.

In den meisten der Kanäle herrscht ein Gefälle. Das ist auch der einzige Grund, warum sie nicht verstopft sind: Es läuft stets neues Wasser aus unterirdischen Seen in den Klippen nach und spült jeglichen Dreck fort. Wesentlich schlimmer sieht die Lage in den **Quergängen (2)** aus. Diese sind meist sehr niedrig und, da sie meist auf einer Ebene liegen, mit Unmengen von braunem, verkrustetem Dreck verstopft. Auch die Diebesgilde würde auf die Benutzung dieser Kechans gern verzichten, braucht sie aber zuweilen in äußerster Not als Fluchtwege.

Zusätzlich zu diesen größeren Gängen gibt es noch die **alten Rohrleitungen (3)**. Dabei handelt es sich um etliche Röhren von nur drei Spann Durchmesser, die von den Hauptleitungen zu den Häusern, Karawansereien und Palästen der Stadt führen. Viele dieser Rohre sind seit Jahrhunderten unbrauchbar, da sie nicht mehr gepflegt werden. An manchen Stellen ist der vertrocknete Dreck von Jahrhunderten hart wie Zwergenguss, an anderen Orten, zum Beispiel unterhalb der Akademie, sind sie vollständig nutzbar.

Unter der berühmten Pentagramm-Akademie ist das Netz der Kechans bedeutend dichter. Hier befinden sich neben den Kanälen auch einige Räume der Akademie. Direkt neben dem unter der Akademie verlaufenden Hauptgang befindet sich ein **Labor der Elementaristen (4)**, in dem Luft- und Humusma-



gier die menschlichen Ausscheidungen untersuchen. Hier wird beispielsweise der Nutzen der brennbaren Faulgase untersucht. Obwohl die Arbeiten in den stinkenden unterirdischen Kammern nicht beliebt sind, hofft manch ein ehrgeiziger, doch wenig begabter Magier hier besondere Entdeckungen zu machen. Damit sich kein Dieb in die Akademie schleichen kann, bewacht seit dem Jahr 1018 BF ein Dschinn des Erzes den Zugang zu diesem Raum. Damals drang ein dreister Dieb durch die Gänge in die Akademie ein und stahl ein wertvolles Buch (siehe auch **Meister der Dämonen 134**).

Bei ein paar weiteren zur Akademie gehörenden Räumlichkeiten ist nicht klar, ob sie ein Experiment der Magier sind oder zur Kanalisation gehören. Die **Wasserkammer (5)**, deren Boden mehrere Schritt unter dem Niveau der Gänge liegt, ist einer dieser Räume. Dass die Kammer tiefer liegt, fällt nicht weiter auf, da sich Gitter auf Höhe des Bodens befinden. Darunter befinden sich Becken, die mit verschmutztem Wasser gefüllt sind.





IDEEN ZU АВЕПТЕВЕРП ІН ДЕН КЕЧАПС

Helden können im Auftrag eines reichen Rashdulers angeworben werden, um die Kechans für die Jagd nach den Dieben zu erkunden. Schließlich ist sich der Auftraggeber bewusst, dass die dreisten Diebe durch das unterirdische Gangsystem auch in Häuser und Paläste einsteigen können. Auch den Zaubern der abgeschotteten Pentagramm-Akademie könnte daran gelegen sein, diese Zugänge zur Akademie zu verschließen. Die Diebesgilde wiederum will nicht, dass jemand anderes die genaue Lage der Gänge kennt, die sie für ihre Einbrüche nutzen. Und so könnte es leicht zu einer unterirdischen Hetzjagd kommen, bei der die Diebe den Vorteil der Ortskenntnis ausnutzen, um die Helden in einen Hinterhalt zu locken. Der tulamidische Feqz kennt keine Gnade für Versager und Leichtgläubige.

Vielleicht geraten die Helden auch in einen Initiationsritus der Diebesgilde und werden unwissentlich zum Prüfstein einiger junger Diebe – die ihrerseits glauben, die Helden seien ein eingebauter Prüfstein für ihre Zugehörigkeit zu den Dieben Rashduls. Natürlich können die Helden auch auf alttulamidische Hinterlassenschaften und Geheimnisse stoßen, wie etwa die Statue des uralten Rashduler Stadtgötzen, die in dem geheimnisvollen, vermauerten Raum aufbewahrt wird.

In den Becken mit verschmutztem Wasser in Raum 5 können die Helden auch einen sterbenden Gefangenen finden. Vielleicht ist es ein Opfer der Diebe, der aber über Wissen verfügt, das die Helden brauchen. Womöglich ist es eine schon seit längerem vermisste Person, nach der zu suchen die Helden gebeten worden waren. In jedem Fall stirbt der Mann qualvoll an seinen Krankheiten. Er kann aber mit seinen letzten Atemzügen ein paar wichtige Informationen hervorstoßen – sowohl innerhalb der Kechans als auch in Fasar selbst.

Seit der Hüter der Kammer, der Wasserelementarist Hadschif ibn Saluasad, vor Jahren verstarb, wird der Raum von der Akademie nicht mehr genutzt. Die meisten Magier wissen nicht mal von diesem Raum. Die, die sich an ihn erinnern, wissen nicht, wozu ihn ibn Saluasad benutzt hat. War er ein Experiment Hadschifs oder ein uraltes Rückhaltebecken der Kanalisation? Die vermodernden Schleusen am mhanadiwärts gelegenen Teil des Raums deuten auf letzteres hin. Von Zeit zu Zeit hält die Diebesgilde Verräter in den Becken gefangen. Eine besonders ekelhafte Strafe, die nur die wenigsten überleben, da die meisten sich in dem fauligen Wasser mit allerlei Krankheiten anstecken. Weiterhin gibt es noch mehrere **Lager Räume (6)**, in denen die Akademie ein paar problematische Gegenstände lagert, denen die Feuchtigkeit und die Faulgase nichts ausmachen. Von einigen dieser Räume kann man die Kechans direkt erreichen. Außerdem gibt es noch einen durch Dämonenkraft von der letzten Spektabilität Belizeth Dschelefsunni geschaffenen **Fluchttunnel (7)**, der mehrere Kechans kreuzt. Allerdings hat der Dämonologin der Tunnel beim Angriff des ODL auf die Akademie im Jahre 1021 nichts genutzt – bekanntermaßen starb sie bei diesem Angriff. Die Diebe glauben, dass hier heute noch eine

dämonische Wesenheit haust; daher fliehen sie selbst in größter Gefahr nicht hierher.

Gerüchten zufolge soll es direkt unter dem Zentrum der Akademie einen weiteren **Raum (8)** geben, der vom Gründer der Akademie, Rashtul al Sheik, angelegt worden sein soll. Allerdings sind alle Kechans, die dorthin führen, vermauert. Bisher widersetzen sich diese Mauern allen Versuchen, sie mit Dschinnen- (oder Dämonen-) Hilfe einzureißen. Niemand kann sagen, ob einen glücklichen Entdecker hier sagenumwobene Geheimnisse erwarten oder einfach nur ein leerer Raum. Analysen ergeben, dass der Raum von keiner Magie geschützt wird.

Es gibt unterhalb der Stadt in den Kechans noch viele weitere verborgene Räume, die nur darauf warten, von mutigen Entdeckern erforscht zu werden. Allerdings darf man bei dieser Erkundung keine Furcht vor den Mitgliedern der Diebesgilde haben, denen natürlich daran gelegen ist, dass ihre Geheimnisse unentdeckt bleiben.

BEWOHNER DER КЕЧАПС

Ständig bewohnt werden die Kechans von Abertausenden Ratten, Myriaden von Fliegen und einigen wenigen Morfus und einer kleinen Höhlenspinne, die einst von einem Händler nach Rashdul gebracht wurde, in der Stadt entkam und seitdem in den Kanälen lauert.

Dauerhafte menschliche Bewohner gibt es nicht, da die Diebesgilde mehr als nur ein Auge auf die Kechans hat. Oftmals befinden sich allerdings Mitglieder der Gilde auf einem Streifzug durch die Gänge, um einen neuen Diebeszug zu planen oder um die unterirdischen Gänge als Fluchtweg bei einem Diebstahl zu nutzen.

SCHASSS'KVAL'DSSA

– EINE ECHSISCHE PYRAMIDE

*»Essss dauert nicccht mehr lange! Doch ihr müsstss ssschwören, den Tempel nicccht zzzu betreten! Diessser Ort issst verboten für euch.«
—der echsische Kundschafter N'gachrir bei einer Expedition des alanfanischen Grandenhauses Paligan, die kurz darauf spurlos verschwand*

Lage

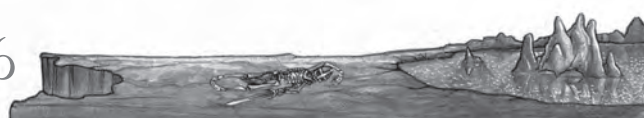
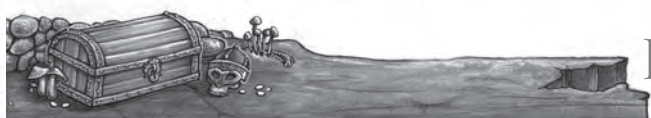
Diese uralte Kultpyramide liegt im Zentrum der Echsen Sümpfe etwa sechs Tagesmärsche östlich von Selem. Die genaue Lage ist lediglich den Echsenmenschen geläufig. Dennoch meiden auch sie die Pyramide abergläubisch. Ähnliche Anlagen finden sich überall im ehemals von den Echsen beherrschten Gebiet südlich der von Bastrabun geschaffenen Bannlinie und im Regengebirge.

Funktion der Anlage

Diese Pyramide war einst einer der Treffpunkte der verschiedenen Priester des echsischen Pantheons. Hier wurden Intrigen gesponnen, Opferungen an die Echsen götter durchgeführt und mächtige Magie gewirkt.

AUFBAU DER ANLAGE

Nach Jahrtausenden, in denen die Pyramide nicht genutzt wurde, ist sie teilweise im Sumpf versunken und wurde von Bäumen, Sträuchern und Schlingpflanzen überwuchert. So offenbart sich nur ein kleiner Teil der Pracht, die diese Anlage in ihrer Hochzeit ausstrahlte.





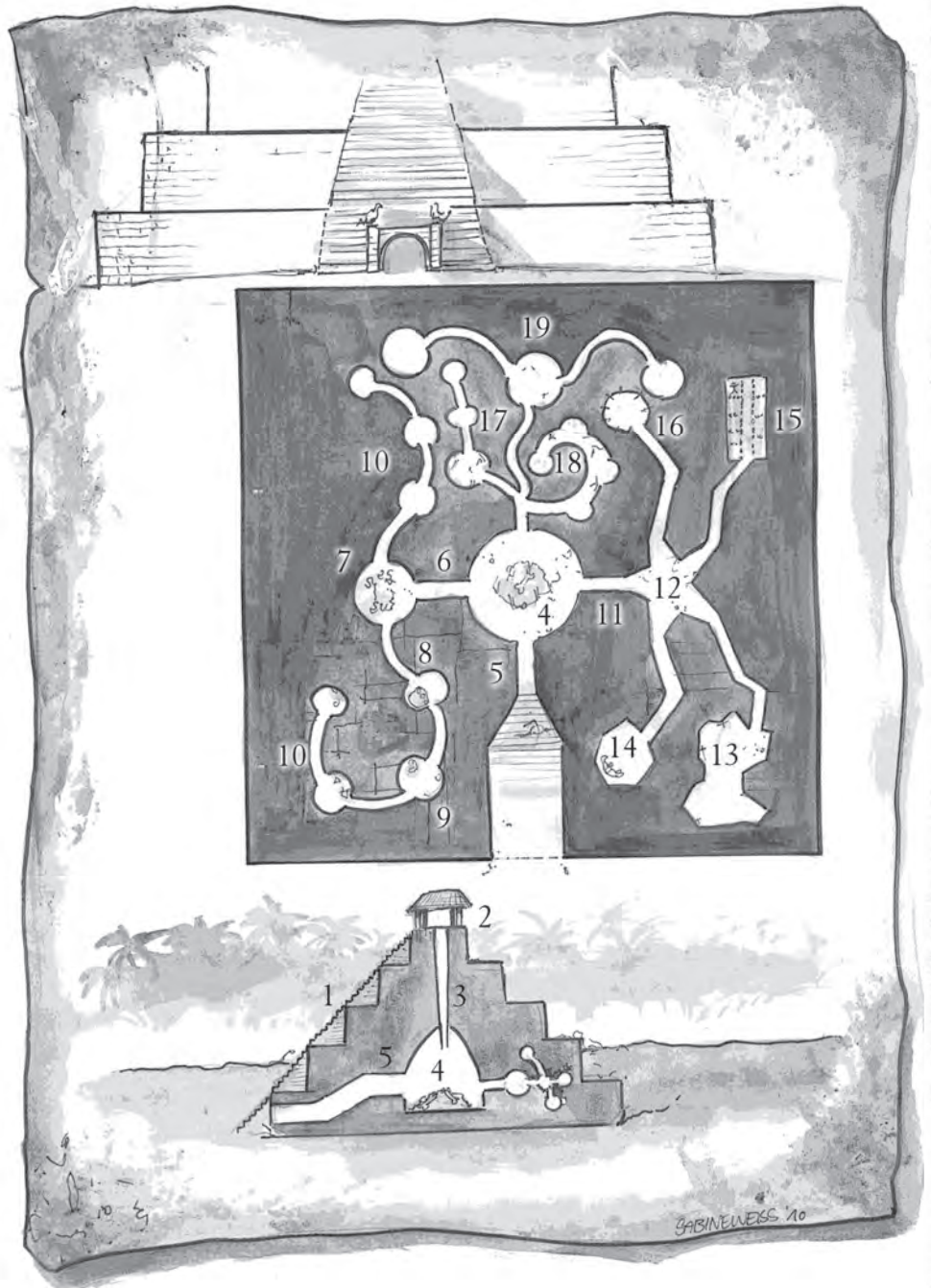
Während das untere Drittel der Pyramide (und damit auch der Haupteingang) versunken ist, ragt die höchste der vier noch sichtbaren Stufen mehr als ein Dutzend Schritt in den Himmel. So ist der einzige Weg, der zu einem Eingang führen könnte, die **Prozessionstreppe (1)**, die zur Spitze der Stufenpyramide führt. Überall sind in der grünen Jade, die den Stein der Pyramide an vielen Stellen schmückt, Symbole und Figuren von echsischen Priestern zu entdecken. Leider sind diese Zeichen zu verwittert, um irgendetwas Brauchbares zu entziffern.

Oben angekommen, steht man auf der **Opferplattform (2)**. Tatsächlich führt hier ein Weg ins Innere der Pyramide. Aber dieser Weg ist ein **Schacht (3)** senkrecht in die Tiefe, durch den einst die Opfer an die echsischen Götter in die Tiefe geschleudert wurden. Seilt man sich etwa zwanzig Schritt in die Finsternis ab, so gelangt man an einen entsprechend unheimlichen Ort: Am unteren Ende erweitert sich der Schacht zu einer Halle mit sechs Schritt Durchmesser und einer Deckenhöhe von neun Schritt. An den Wänden der **Knochenkammer (4)** befinden sich allerlei Wandbilder aus Edelsteinen. Doch am erschreckendsten an diesem Raum ist der sorgfältig aufgeschichtete Haufen Knochen unterhalb des Schachtes, genau in der Mitte der Halle. Vier Gänge gehen in alle Himmelsrichtungen ab.

Der südliche **Gang (5)** führt auf eine große, abwärts führende Treppe zu, die schließlich im Schlamm des Sumpfes endet. Überall auf dieser Treppe finden sich die Skelette von Achaz und Marus, die verfaulte und verrostete Überreste von Waffen aus Holz und Metall tragen. Anscheinend wurde hier vor langer Zeit ein Kampf ausgetragen. Wer gegen wen gekämpft hat und warum, lässt sich aber nicht mehr feststellen. Am unteren Ende kann man ein Licht und ein grünes Schimmern erkennen. Dort befindet sich eine etwa fünf Finger breite Öffnung, anscheinend der ehemalige Haupteingang der durch ihr eigenes Gewicht in den Sumpf gesunkenen Pyramide.

Der westliche **Gang (6)** führt zum Refugium der Hüterin dieser Anlage, einer H'Szint-Priesterin. Dieses Refugium besteht auf eindeutig nicht für Menschen gedachten Räumen. Die Geometrie der Räume ähnelt dem gewundenen Leib einer Schlange: Enge, Winkel und höchstens anderthalb Schritt hohe Decken vermitteln einen bedrückenden Eindruck.

Der Hauptraum ist der **zentrale Kultraum (7)**, der als einziger eine Deckenhöhe von drei Schritt besitzt. In der Mitte des



Raumes befindet sich ein Altar, der die Göttin als Schlangengfrau (mit echsischem Oberkörper) zeigt, um die Aberhunderte Schlangen herum wimmeln. Dieser Raum weist besonders prächtige Wandbilder auf.

Von diesem Kultraum führen Gänge in den **Schlafrum der Priesterin (8)**, wo man ein gewaltiges Becken erkennen kann, das heute aber mit Blättern angefüllt ist.

Weiter geht es in die **Häutungskammer (9)**, an deren westlicher Wand immer noch verschrumpelte Häute zu erkennen sind, die sich aber bei der kleinsten Berührung in winzige Hautstücke auflösen.

Weiterhin gibt es noch mehrere **Räume (10)**, deren Einrichtung im Verlauf der Jahrhunderte zerfallen ist. Vermutlich waren hier Reliquien und Tempeldiener untergebracht. Wenn man den mit Schimmel und Moder bedeckten Boden durchsucht, kann man Scherben von Tongefäßen und Bruchstücke von kleinen Statuen finden, vor allem Schlangenköpfe.





ИДЕИ КЪ АВЕПТЕРИ ИВ ДЕР ЕХСЕНПЪРАМИДЕ

Ein Echsenforscher (der berühmteste ist sicherlich Hilbert von Puspereiken) hat eine Wegbeschreibung zu dieser Pyramide auf dem Basar von Rashdul gekauft. Nun sucht er unerschrockene Questadores, die es wagen, mit ihm in die Sümpfe vorzudringen. Bei der Anlage angekommen, besteht er darauf, als erster allein in den Schacht hinab gelassen zu werden.

Dabei zeigt sich, dass die Jadeverzierungen am Rand des Opferschachtes messerscharf sind. Das Seil wird durchgescheuert und der Echsenforscher ist im Inneren der Anlage gefangen. Die Helden müssen einen Weg finden, ihn zu retten. Der Magier dringt indessen komplett unerschrocken und brennend interessiert weiter vor. Doch dummerweise weckt er, noch bevor die Spieler zu ihm stoßen können, im Kr'Thon'Chh-Tempel ein dämonisches Wesen, dass diesen Tempel auf ewig vor dem Eindringen seiner Feinde, der Glatthäute, bewahren sollte. Und an dieser Aufgabe hält der Dämon immer noch fest, selbst Tausende von Jahren nach seiner Herbeirufung.

Der östliche **Gang (11)** führt in das Refugium des Kr'Thon'Chh. Dessen Priesterschaft hatte der, in ihren Augen zu milden, H'zinth-Priesterin das Recht abgerungen, über die Anlage zu wachen. Und so wurden umfangreiche Umbauten durchgeführt – hier begann früher das Reich des blutrünstigen Verschlingers. Die Wände des **sternförmigen Kultraums (12)** sind nicht mit sanftgrüner Jade verkleidet, sondern weisen ein stumpfes Braun auf. Sie wurden nicht geglättet, sondern wirken seltsam rau. In den fünf Spitzen des Sterns gehen Gänge ab, die zu weiteren Räumlichkeiten führen. Ein Gang führt von dort zu den **Kammern (16)**, in denen früher offensichtlich die Tempelwachen untergebracht waren. Auf dem Boden sind die Überreste von vertrockneten Nestern zu erkennen und an den Wänden hängen die verrosteten Überreste mächtiger, gezackter Klingen.

Eine Kammer mit gewaltigen Dimensionen bildet die **Unterkunft des Kr'Thon'Chh-Priesters (13)**. Abgesehen von der riesigen, blutroten Leviathansstatue ist wenig vom ehemaligen Bewohner übrig geblieben. Lediglich gewaltige Krallenspuren weisen darauf hin, dass der Bewohner dieses Raumes mindestens drei Schritt groß war.

Der nächste Raum wirkt wie eine Schatzkammer für jeden KorGläubigen. Fast jeder Spann der Wände und der Decke des neunseitigen Raumes ist mit Klingen geschmückt. Kein Wunder, das man ihn auch den **Raum der tausend Schneiden (14)** nannte, wie den Inschriften zu entnehmen ist. Die Waffen sind zwar zu einem überwiegenden Teil verrostet, aber man kann sich gut vorstellen, wie es hier zur Hochzeit der Echsen aussah.

Der letzte Raum ist von mächtigen Gittern in mehrere **Zellen (15)** unterteilt. Auch hier finden sich allerlei Skelette auf dem Boden.

Der nördliche der vier **Hauptgänge** führt in den Versorgungstrakt der Pyramide. Hier befinden sich die Räume des **Verwalters (17)**, der **Tempeldiener (18)** und verschiedene **Lagerräume (19)**. Hier wurde einstmals alles gelagert, was man zum Unterhalt des Tempels benötigte. Heute sind aber nur noch verfallene

Überreste von Brettern zu finden. Zahlreiche Pflanzen haben den Steinboden gesprengt und so bildete sich in diesem Trakt ein kleiner Wald aus verkrüppelten Bäumen.

ДИЕ БЕВОПНЕР ДЕР АНЛАГЕ

Im Inneren findet man kein einziges Kulturschaffendes, lebendes Wesen. Morfus, Egel und andere Sumpflebewesen gibt es aber im Überfluss. Im ehemaligen Wohnbereich der H'Szint-Priesterin stößt man überall dort, wo man es am wenigsten erwartet, auf Schlangen – eine kriecht sogar vorsichtig über die raue Decke. Die Schlangen sind nicht aggressiv, können die Spieler aber ordentlich erschrecken. Und natürlich wehren sie sich, wenn man versucht, sie einzufangen, sie aufschreckt oder gar versehentlich auf sie tritt.

An intelligenten Wesen kann man die Geister der hier gestorbenen Echsenpriester und ihres Gefolges finden. Besonders die Hohepriesterin der H'Szint, eine Skrechu, wartet darauf, ein letztes Geheimnis an ihre Nachfolger zu übermitteln. Ihr Geist ist an ein Wandbild aus Edelsteinen im Kultraum H'Szints gebunden und wartet darauf, erlöst zu werden.

АЛТЕРНАТИВЕ ВЕРВЕНДУНГ

Die alten echsischen Kultstätten ziehen immer noch viele seltsam denkende Wesen an. Manche wollen mit der unheimlichen, fremdartigen Architektur einen Hauch von Mystik um sich herum aufbauen (zum Beispiel Kultisten oder Schwarzmagier). Andere wollen einfach nur in den Überresten der echsischen Zivilisation leben (etwa die wenigen Achaz, die es noch gibt). Wieder andere benutzen die Kultstätten, um vom Aberglauben zu profitieren, den viele Menschen vor allem hegen, das der alt-echsischen Kultur angehört.

ВАЛДЕШÖН

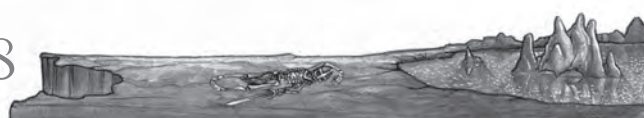
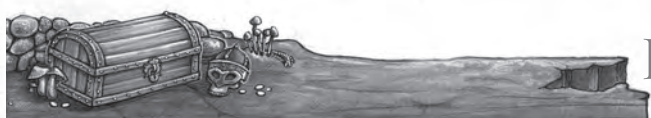
– ЕИП АЛТЕС МИПЕНГЕБИЕТ

»Die Bergleute fürchten niemanden so sehr wie die heulenden Dämonen, die sich tief unter der Erde verborgen halten. Ich kann euch eine Geschichte erzählen, die euch neugierigen Bengeln und Maiden eine Lehre sein wird. Bleibt lieber auf dem heimischen Hof, in der Ferne ist euch das Glück nicht hold:

Einst wollte der junge Gerdeward, ein kräftiger Jüngling, kann ich euch sagen, also der Gerdeward wollte nicht mehr auf dem Hof seiner guten Eltern arbeiten. Er wollte mehr sehen von der Welt, er fühlte sich mutig und stark. So zog er also aus und durchstreifte unsere schöne Grafschaft, aber schon bald war der Dukatenbeutel leicht und er hatte Hunger und Durst und suchte eine Unterkunft. Da kam er zu der Mine, die jeder unter dem Namen Waldeshöh kannte. Sie lag an einem steilen Berghang am Rande einer großen Lichtung und die Bergleute arbeiteten geschäftig. Sie alle waren zufrieden, und was ihnen der Graf als Lohn übrig ließ, das freute sie sehr und so waren sie glücklich. So heuerte auch Gerdeward dort an, sich seinen Lebensunterhalt mit ehrlicher Arbeit zu verdienen.

Kaum war er drei Tage bei den Bergleuten, da bemerkten sie seinen Mut und seine Stärke. Er schritt entschlossen voran, wenn andere zögerten, und trieb seine Spitzhacke stets einen Finger weiter ins Gestein als die anderen. So begegneten sie ihm mit Respekt.

Doch dann folgte Gerdeward mit seiner Spitzhacke immer tiefer dem Erz in den Berg. Die anderen beschworen ihn, vorsichtig zu sein und den Weg sorgfältig zu sichern. Aber er schlug so kräftig





zu, dass eine ganze Wand vor ihm zerbarst und in eine tiefe Felspalte stürzte. Gerdeward verlor sein Gleichgewicht, stolperte und stürzte selbst. In der unheimlichen Stille, nachdem der letzte Stein gefallen war, hörten die Bergleute ein leises Wispern, ein Pfeifen und Singen. Furcht ergriff ihre Herzen und sie liefen davon, so schnell sie nur konnten. Die heulenden Dämonen aus der Tiefe Deres waren erwacht. Gerdeward hatte ihnen den Weg in unsere Welt geöffnet und dies mit seinem Leben bezahlt. Seit dieser Zeit hat niemand mehr die Waldeshöh betreten, und die Dämonen spuken um unermessliche Schätze herum.»
—gehört von einem Geschichtenerzähler auf dem Marktplatz von Albenhus, neuzeitlich

Lage

Waldeshöh ist eine alte, längst nicht mehr genutzte Minenanlage im östlichen Eisenwald, etwa zwei Tagesreisen nordwestlich von Albenhus gelegen.

Funktion der Anlage

Tatsächlich hat sich früher ein Unglück im Berg ereignet und so wurde die Mine vor knapp 50 Jahren verlassen, allerdings nicht, weil man dort Dämonen fürchtete, sondern weil die Anlage generell in einem schlechten Zustand war und einzustürzen drohte. Die Legende von den heulenden Dämonen machen sich aber immer wieder Schmuggler zunutze, die im Grenzgebiet zwischen Albarnia und den Nordmarken agieren.

AUFBAU DER ANLAGE

Waldeshöh besteht nicht nur aus dem eigentlichen Stollensystem, das der gemeine Aventurier als Minenanlage bezeichnen würde. Mindestens ebenso wichtig waren die Bauten auf der großen Lichtung für die Bergleute. Zuvorderst sind dabei sicherlich das **Wohnhaus (1)**, das **Waschhaus (2)** und die **Latrinen (3)** zu nennen. Im Wohnhaus lebten die knapp vierzig Bergleute in Viererzimmern auf einfachen Pritschen, ihre Ausrüstung verstauten sie in Bettkästen und Truhen. Seit die Anlage verlassen wurde, sind die meisten Möbel zerfallen, Tiere haben sich hier zwischenzeitlich eingenistet und Pflanzen haben ihre Wege in den einen oder anderen Raum gefunden. Das Waschhaus diente der Körperpflege, um nach der Schicht im Berg Staub und Schmutz abspülen zu können. Durch ein einfaches Rohrsystem wurde es mit Wasser aus dem nahe gelegenen **Bach (4)** gespeist. Heute sind die tragenden Wände zerfallen, die Lage des Hauses lässt sich aber dank der brüchigen Dachbalken noch erkennen. In der Nähe des Eingangs befindet sich dann die **Abraumhalde (5)**, auf der das wertlose Gestein aufgehäuft wurde. Ein Teil des Granits wurde für den Bau des **Ofens (6)** und der **Schmiede (7)** benutzt. Beide sind noch recht gut erhalten, aber mit Kletterranken überwuchert. Die Schmiede macht hingegen einen auffällig aufgeräumten Eindruck, denn sie wird ab und an von Schmugglern benutzt.



Der **Einfahrtstollen (8)** führt leicht abfallend in den Berg. Mit einem Durchmesser von etwa 3 Schritt ist dieser Stollen der größte der Anlage. Noch immer zeugen die inzwischen rostigen Schienen und zwei umgestoßene Hunte im Eingangsbereich von der einst regen Benutzung der Loren, mit denen Erze und Abraum aus dem Berg gebracht wurden. Nach etwa achtzig Schritt wird der Stollen schmäler, bevor er in mehrere kleinere Gänge verzweigt. Direkt hinter den Loren wurden von einem eifrigen Schmuggler zwei Bolzenfallen aufgestellt, um Eindringlinge aufzuhalten. Die Bolzen waren sogar mit Schlafgift beschmiert, das aber wirkungslos ist, weil die Falle schon seit einem knappen Jahrzehnt nicht mehr ausgelöst wurde. Vor der Einengung führt ein kurzes Verbindungsstück in eine **große, natürliche Höhle (9)**, die begradigt wurde und als Zwischenlager und Werkstatt diente. Hier wurden vor allem Werkzeuge, Fackeln, Lampen und Öle gelagert. An zwei großen Werkbänken konnte man auch die Loren reparieren. Heute wird die Höhle von den Schmugglern als Lager für allerlei Waren genutzt; auf zwei Schlafplätzen übernachteten hier aber gelegentlich auch Menschen. Durch einen steil nach oben führenden Schacht ge-





IDEEN ZU ABENTEUERN IN DER MINE WALDESHÖH

Die Helden könnten sowohl für die Nordmärker, die albernische oder eine neutrale Seite als Schmuggler arbeiten und die Anlage als Versteck benutzen.

Denkbar wäre aber auch, dass die Helden Jagd auf Schmuggler im Namen der albernischen oder Nordmärker Krone machen und dabei in der alten Mine verschanzte Kämpfer angreifen müssen.

Es mag aber auch sein, dass die Helden die Legende von Gerdeward hören und sich auf die Suche nach der verlassenen Mine machen, um die Welt vor Dämonen zu retten oder nach vergessenen Schätzen zu suchen.

Zudem sei darauf hingewiesen, dass das Übernachten in der Anlage als Mutprobe unter den Jugendlichen der umliegenden Dörfer gilt. Die meisten von ihnen übernachten zwar in der alten Baracke, einige wagen sich aber auch in die verlassenen Stollen. Vielleicht werden die Helden zur Hilfe gerufen, weil eine Gruppe Jugendlicher oder ein einzelner Jungspund seit mehreren Tagen vermisst wird. Die Helden könnten dann nach den Kindern suchen, die in einem eingestürzten Gang gefangen sind oder durch einen Wassereinbruch vom Rückweg abgeschnitten wurden.

langen Licht und Luft in die Anlage. Außerdem ist ein steter Luftzug deutlich zu spüren. Dieser Luftzug erzeugt im Inneren des Berges auch das unheimliche Heulen, das in der gesamten Anlage zu hören ist. Der Gänge fallen im östlichen Teil nach unten ab, im westlichen steigen sie dagegen deutlich an. Die meisten Stollen wurden durch inzwischen morsche Holzbalken abgestützt, sind aber noch erstaunlich stabil. Im Osten befinden sich aber zwei **Gänge (10 und 11)**, die auf Grund von Wassereinbrüchen vollständig unter Wasser stehen. Im Westen haben sich dagegen drei Höhlenspinnen in einer **kleinen Höhle (12)** einquartiert, die den Großteil des Höhlensystems aber nicht als ihr Revier errichten und die Anlage stattdessen ab und an durch einen Luftschacht verlassen, um an der Oberfläche zu jagen. Erwähnenswert ist schließlich noch ein **Geröllhang (13)**, der direkt in einer tiefen **Felsspalte (14)** mündet. Dort unten führen schmalere Spalten, Gänge und Höhlen durch den Berg, diese sind aber viel zu eng, um von Menschen oder Zwergen passiert zu werden. Sie sind aber der Grund, warum der Wind klagend durch die Anlage pfeift.

BEWOHNER DER ANLAGE

Die Anlage wird streng genommen nur von den drei Höhlenspinnen dauerhaft bewohnt. Ab und an übernachten hier aber sowohl albernische als auch Nordmärker Schmuggler, die sich nicht unbedingt als erbitterte Feinde, wohl aber als Geschäftspartner oder als Rivalen ansehen. Eine Heldengruppe werden sie – abhängig von den Absichten und der Herkunft der Helden – für Unterstützer oder (eher) für eine Bedrohung halten.

PERSÖNLICHKEITEN IN TIEFEN KLÜFTEN

FORSCHER UND ENTDECKER

ORELIO SANTVEZ

Der Prodekan (*993 BF) für Zoologie der Naturkundlichen Fakultät der Großalbanischen Universität entspricht nicht gerade dem Bild eines seriösen Wissenschaftlers. Stets in teure Gewänder aus Seide gehüllt und mit erlesenem Schmuck behangen, trägt der selbstverliebte Orelgio gerne seinen Reichtum zur Schau. Dennoch ist er mehr als nur ein Geck. Sein Studium absolvierte Orelgio mit Auszeichnung und sein Drang nach neuem Wissen steht dem eines Geweihten der Hesinde oder des Nandus in Nichts nach.

Trotz seiner Eitelkeit verlässt Orelgio den Vorlesungssaal, um bei seinen Exkursionen die Tiere der Unterwelt zu erforschen. Zu groß ist seine Angst, ein anderer Forscher könnte ihm seinen Ruf streitig machen. Bei seinen Studenten, die ihn stets begleiten, sind die Forschungsausflüge gefürchtet. Nicht wenige erlitten während einer Expedition einen bedauerlichen Unfall oder wurden das Opfer einer noch unbekannten Kreatur. Orelgios Ruf schadet dies nicht, macht er doch immer wieder spektakuläre Entdeckungen.

Verwendung im Spiel: Orelgio ist der aventurische Experte für die Kreaturen, die unter der Erde in Höhlen und Kavernen leben. Obwohl er bereits viele Exkursionen unternommen hat, schickt Orelgio doch lieber seine Studenten oder Abenteurer vor, die er für gewöhnlich auf seinen Reisen mitnimmt. Als wahrer Al'Anfaner hat er keine Skrupel, einen vermeintlichen Konkur-

renten aus dem Weg räumen zu lassen, falls dieser großen Ruhm durch eine neue Entdeckung erlangen könnte.

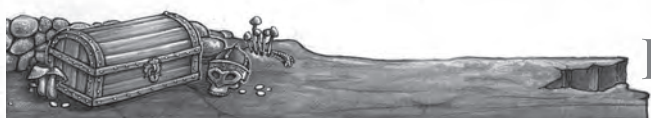
CHRYSTALLIA STÖERREBRANDT

Abgesehen vom Gareth'schen Erzwissensbewahrers Valnar Yitskok kennt wohl niemand die Katakomben des Pentagon-Tempels der Hesinde so genau wie die Tochter des Ersten Kaiserlichen Hofmagus Melwyn Stöerrebrandt. Als enge Vertraute des Erzwissensbewahrers gelangte Chrysellia (*992 BF) schnell zu Amt und Würden. Ihr enormer Drang nach Wissen wie auch ihre familiäre Herkunft begünstigte dabei ihren raschen Aufstieg innerhalb der Kirche.

Im Rang einer Hohen Lehrmeisterin kümmert sich die wissbegierige Chrysellia bereits seit Jahren als Leiterin des Architektenstabes um die Erweiterung der Katakomben unterhalb des Tempels. Dabei erlangte sie Kenntnis von längst vergessenen Fluchttunneln, die vom Tempel weit hinaus in die Stadt verlaufen. Das besondere Interesse Chrysellias gilt jedoch den ältesten Stollen unterhalb des Tempels, deren Baumeister bis heute nicht bekannt sind.

Inzwischen ist Chrysellia seltener als in früheren Jahren in kirchendiplomatischen Missionen unterwegs, da sie sich – wie ihr Mentor – vollends den Katakomben des Tempels verschrieben hat. Dennoch gelingt es ihr bei den wenigen Reisen immer noch mühelos, ihre Gesprächspartner sowohl mit ihrem scharfen Intellekt als auch mit ihrem guten Aussehen zu beeindrucken.

Nach wie vor tritt Chrysellia als eine äußerst selbstbewusste Frau auf, deren Selbstsicherheit nicht selten in Arroganz umschlagen





kann. So legt sie großen Wert darauf, dass man ihr sowohl für ihren kirchlichen Rang als auch als Leiterin des hesindianischen Architektenstabes Respekt zollt. Einzig auf ihre Verbindung zum Hause von Hartsteen, dem ihr Gemahl angehört, legt sie in der Öffentlichkeit scheinbar weniger Wert.

Verwendung im Spiel: Chrysallia kennt wie kaum jemand die Geheimnisse des Pentagon-Tempels. Sie kann als Auftraggeberin für klassische Expeditionen in Erscheinung treten, bei denen Artefakte für den Tempelschatz gesucht werden. Ebenso für die sichere Verwahrung von Gegenständen aller Arten in den Katakomben benötigt sie bisweilen Hilfe. Aber auch für Ausflüge in die eigenen Katakomben benötigt Chrysallia regelmäßigen Schutz. Selbst sie weiß nicht, wer oder was sich alles in dem schier endlosen Labyrinth unterhalb des Tempels aufhält.

MYRTALE VON TEREMON

Höchst ungewöhnlich sind die Reisen der ungestümen Aves-Geweihten Myrtale von Teremon (*1006 BF). Wie alle Geweihten des Aves hat sie das Ziel, den Horizont zu überschreiten und ihre Reisen in Berichten festzuhalten. Im Tempel zu Fasar offenbarte sich ihr Aves in einem Traum, in dem sie ein bunter Vogel durch einen Irrgarten führte. Seither hat sich die junge Geweihte das Ziel gesetzt, die größten Irrgärten Aventuriens zu kartographieren.

Ihr ehrgeizigstes Vorhaben soll nichts Geringeres als eine Karte des Labyrinths des Bal Honak in Al'Anfa sein. Dabei ist sich Myrtale nur sehr selten der Gefahren bewusst, in die sie sich begibt oder die auf sie zukommen werden. Als *stille Wanderin* ist sie jedoch nicht auf den ersten Blick als Geweihte zu erkennen und bisweilen wandelt sie auf Phexens Wegen, um ihren Lebensunterhalt bestreiten zu können.

Verwendung im Spiel: Myrtales Vorhaben einer allumfassenden Karte des Labyrinths unter dem Silberberg erregt bereits das Missfallen der Hand Borons. Es wird nicht lange dauern, bis auch die Boron-Kirche und die Granden Al'Anfas davon erfahren. Spätestens dann wird sie die Hilfe von Helden benötigen, die sie beschützen oder ihr gar bei ihrem Vorhaben helfen. Darüber hinaus kennt Myrtale derart viele Sagen, Legenden, Geschichten und Lieder über die unterirdischen Bauten und Anlagen Aventuriens, dass selbst mancher Zwerg vor Neid erblassen würde.

KARA BEN YNGERYMM

Der inzwischen leicht ergraute berühmteste aller lebenden Entdecker und Forscher (*971 BF) hat nur wenig von seiner Tatkraft junger Jahre verloren. Schon um 990 BF begab er sich auf seine ersten Reisen, in der Folgezeit zogen ihn vor allem die Gebirge des Kontinents immer wieder an. So bereiste er den Raschtulswall, die Gebirge des Nordens und auch die Trollzacken. Berühmt wur-

de er jedoch nicht nur durch seine Entdeckungen, sondern vor allem durch seine mitreißenden Reiseromane wie *Durchs wilde Mhanadistan* oder *In den Schluchten der Trollzacken*.

Kara, der eines der angesehensten Mitglieder sowohl der Kaiserlich-Derographischen Gesellschaft als auch der Loge der Freunde des Aves ist, macht schon seit einiger Zeit als Förderer junger Entdecker von sich reden. Er finanziert Expeditionen und begleitet mitunter sogar sehr viel versprechende Forscher. Gerade auch wenn solche Expeditionen eines der großen Geheimnisse, die Welt unter Tage, zum Ziel haben, kann man sein Interesse wecken.

Verwendung im Spiel: Kara kann sowohl Auftraggeber als auch Begleiter der Helden sein, vor allem aber Förderer bei der Publikation der Erkenntnisse. Darüber hinaus kann er erste Anlaufstelle vor einer Expedition sein, da er manche Höhlen der mittel- und nordaventurischen Gebirge selbst erkundet hat.

FÜHRER DURCH DEN UNTERGRUND

EDO TULOP

Tief unter den Straßen Gareths führt Edo Tulop (*1007 BF) einen einsamen Kampf gegen die agrimothischen Kräfte, die nach dem Absturz der Fliegenden Festung immer noch in Gareth ihr Unwesen treiben. Hilflos musste der ehemalige Korporal der kaiserlichen Maulwurfsgarde mit ansehen, wie Galottas Gargyle seine Angetraute während der Schlacht in den Wolken in die Fliegende Festung verschleppten. In wilder Wut erschlug Edo mit einer Spitzhacke zwei von ihnen. Nach der Auflösung seines Regiments half er bei der Beseitigung der dämonisch verseuchten Trümmer. Seine Hilfe führte Edo schließlich in den Untergrund, in dem sich unbemerkt die Kräfte Agrimoths zu sammeln scheinen. Durch seinen Feldzug gegen das dämonische





Wirken ist Edo inzwischen zu einem versierten Kenner der Garethher Katakomben geworden, dem fast jedes Mittel Recht ist, um die Auswüchse Agrimoths einzudämmen.

Verwendung im Spiel: Edo ist ein desillusionierter Soldat, der nach dem Angriff auf Gareth kurz davor stand, seinen Glauben an die Götter zu verlieren. Bisweilen benötigt der einzelgängerische Edo Hilfe, wenn er sich auf einen seiner Streifzüge durch den Garethher Untergrund aufmacht. Wackeren Streitern stellt er sich bereitwillig als Führer durch das Labyrinth unterhalb Gareths zur Verfügung. Sollten die Helden in den Katakomben Gareths in Bedrängnis geraten, kann Edo als Retter in der Not in Erscheinung treten.

MARIZIA DELAPLANA

Einst frevelte die aus Vinsalt stammende Streunerin (*982 BF) gegen eines der wenigen Gesetze des Phex: Sie erdolchte ihren schlafenden Gefährten, um die gemeinsame Diebesbeute nicht teilen zu müssen. Ihr Frevel blieb Phex nicht unbemerkt. In Chorhop verfluchte sie der Gott der Diebe zum ‚Glück‘ in der Großen Lotterie der Stadt. Fortan gewann Marizia jedes Jahr das Amt der Meisterin der städtischen Kloake, ungeachtet aller Umstände. Phex band ihr Schicksal an das Chorhops und so konnte Marizia die Stadt nicht verlassen.

Mit der Zeit resignierte Marizia und zerbrach fast an ihrer Bürde, die Wächterin der unterirdischen Grotten zu sein, die eine gefährliche Chimäre aus der urtulamidischen Gründungszeit Chorhops verbarg. Durch die Machtgelüste des alananischen Marschall-Gubernators Oderin du Metuant kam es fast zur Katastrophe, als dieser die Chimäre erweckte. Mit der Hilfe einiger Abenteurer gelang es Marizia, die Chimäre wieder in ihren steinernen Schlaf zu versetzen. Durch ihre Tat beglich sie ihre Schuld bei Phex, der seinen Fluch aufhob.

Seitdem reist Marizia durch viele Städte des Südens, in Al'Anfa brach sie gar in die Villa du Metuant als Revanche für seinen Auftritt in Chorhop ein. Diesmal stand Phex auf ihrer Seite und es scheint so, als habe Marizia zum Gott der Diebe gefunden, denn seither ist ihr jeder Diebeszug gelungen.

Verwendung im Spiel: Marizia ist eine geläuterte, einst von Phex höchstselbst verfluchte Streunerin. Immer noch verfolgt sie ihr Vorhaben, einen Tunnel durch die Kanalisation hinauf zur Schatzkammer Chorhops zu treiben. Dabei kann sie als Auftragnehmerin in Erscheinung treten oder Helden für eine Gegenleistung durch das unterirdische Chorhop führen.

CALVINO MERCATOIRES

Zu den bekanntesten, wenn auch sicherlich nicht zu den erfahrensten Gesteinskundigen gehört Calvino Mercatoires (*1002 BF), der Erste Prospektor seiner horaskaiserlichen Majestät. Der Sohn eines Ingerimm-Geweihten zeigte bereits früh sein Talent, Edelsteinvorkommen zu entdecken. Die Begabung des jungen Mannes, der sich trotz des Ratschlags seines Vaters gegen ein Noviziat entschied, sprach sich schnell bis zum Herzoglichen Hof zu Methumis herum.

Von dort aus war der Weg bis zum Kaiserhof in Vinsalt nicht mehr fern. Wieder gelang es Calvino binnen kürzester Zeit, in den Hohen Eternen ein reiches Almadin-Vorkommen ausfindig zu machen. Als Lohn für seinen Fund ernannte Kaiserin Amene nur kurz vor ihrem Tod Calvino höchstselbst zum Ersten Prospektor.

Verwendung im Spiel: Calvino ist ein junger Mann, der sich seine Entdeckungen selbst nicht erklären kann. Göttliche Fügung, ein verborgenes magisches Talent oder einfach nur pures Glück – diese Frage stellt er sich nach jedem Fund. Als Erster Prospektor obliegt Calvino auch die Kontrolle der horaskaiserlichen Minen – eine Aufgabe, der er nur mit geringer Freude nachkommt. Während seiner Inspektionen holt sich Calvino gerne verdeckt zusätzlichen Rat ein, weiß er über den Bergbau doch nur das, was er einst von seinem Vater lernte. Auch am kaiserlichen Hof fühlt er sich zusehends unwohl, da er mit dem Spiel der politischen Intrige nicht vertraut ist.

MYSTERIÖSE UND SELTSAME

KORGOR, DER FELS WANDERER

Korgor ist eine Kreatur des begabten Chimärologen Abu Terfas. Als Geschenk für einen Fasarer Erhabenen und dessen Edelsteinminen gedacht, wurde Korgor aus einem Menschen und einem Wühlschrat geschaffen – als intelligenter und effektiver Arbeiter. Nach dem Tod seines Schöpfers entkam Korgor und durchwanderte lange Jahre die Gebirge der Khôm-Region, bis er im Osten des Khoram-Gebirges Aufnahme bei einer Wühlschrat-Familie fand, zu deren Anführer er inzwischen geworden ist.

Mit seiner Körpergröße von etwas mehr als anderthalb Schritt und seiner dunkelgrauen, rissigen Haut und dem Fels beißenden Mundwerk gleicht Korgor zunächst sehr stark einem gewöhnlichen Wühlschrat. Die Form seiner Gliedmaßen und die hellgrünen Augen – mit großen Pupillen – lassen jedoch den Menschen in ihm erahnen. Auch seine Intelligenz ist die eines Menschen – wenn ihm auch vieles fremd ist, da er nie unter Menschen lebte oder sich zumindest nicht daran erinnern kann. Dies macht Korgor zu einem perfekten Anführer seiner ‚Familie‘, die er gut gegen Feinde schützt.

Verwendung im Spiel: Korgor ist auf der Suche nach einer Heimat und seinem Volk – denn er weiß nicht um seine künstliche Herkunft und davon, dass er der Einzige seiner Art ist. Somit kann man ihn auch weitab seiner neuen Familie treffen, auch in Menschenstädten, in die er sich vorsichtig wagt, um sie und ihre Bewohner zu erkunden. Ab und zu bringt er auch einige Leckereien für seine Familie mit: tulamidisches Glas oder Edelsteine. Eine besondere Faszination haben für ihn auch unterirdische Bauten der Menschen, Zwerge oder anderer Wesen. Korgor kann einige Brocken Tulamidya sprechen und somit sogar zum Führer durch den Untergrund werden, auch wenn er sicher nicht bedenkt, dass es dort Gefahren (wie giftige Gase oder Steinschlag) gibt, die ihm nichts anhaben, die Menschen jedoch schaden könnten.

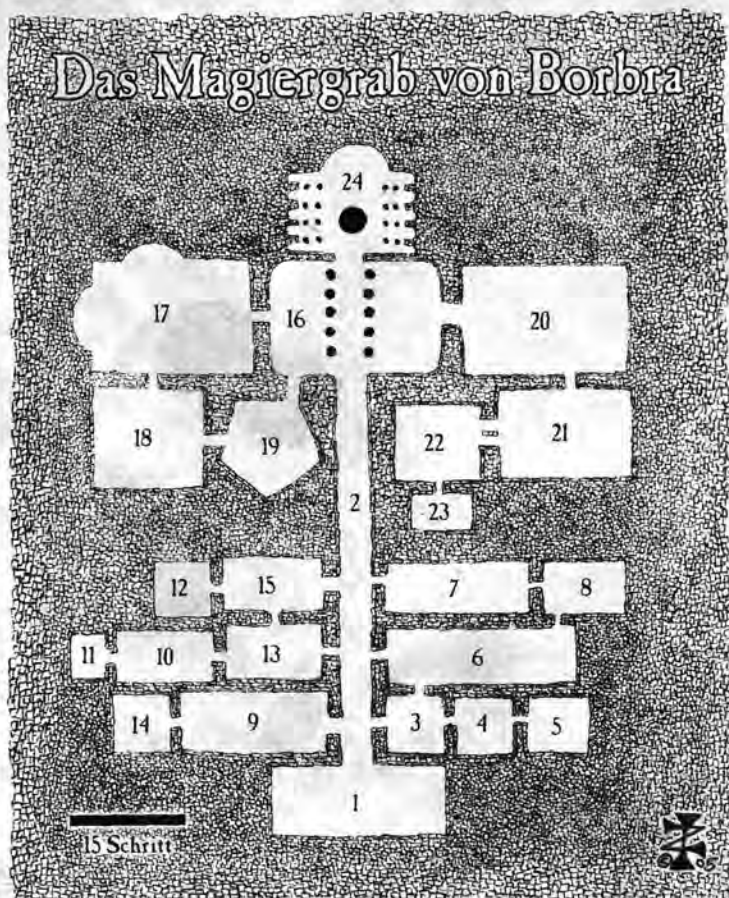
NRURZK DER WÜHLER

Nrurz ist eine echte Besonderheit in den höher gelegenen Bereichen des aventurischen Untergrundes, denn bei ihm handelt es sich um einen der wenigen Wühlschrat-Schamanen der größten Tiefen. Die Neugier auf die Vergangenheit seines Volkes trieb in höhere Regionen der Höhlen unter dem Raschtulswall, wo er inzwischen sogar mit Trollen Kontakt hatte und die Brillantzwerge aus sicherer Entfernung beobachtet hat. Er interessiert sich sehr für andere Völker und es mag nur eine Frage der Zeit sein, bis er versucht, mit Zwergen, Ferkinas oder gar





Das Magiergrab von Borbra



Zwar ist das Magiergrab von Borbra in „Meister der Dämonen“ zerstört worden, jedoch mag es noch andere Anlagen ähnlichen Aufbaus geben:

- 1 - Eingangsraum
- 2 - Große Galerie
- 3 - Wachstube
- 4 - Waffenkammer
- 5 - Schmiedewerkstatt
- 6 - Soldatenmesse
- 7 - Soldatenschlafsaal
- 8 - Offizierskammer
- 9 - Vorratskammer
- 10 - Großküche
- 11 - Edelmüche
- 12 - Kammer des Wesirs
- 13 - Bedienstetenmesse
- 14 - Abstellkammer
- 15 - Bedienstetenschlafsaal
- 16 - Audienzsaal
- 17 - Bibliothek
- 18 - Labor
- 19 - Invokationskammer
- 20 - Herrenwohnkammer
- 21 - Baderaum
- 22 - Nebenraum zum Badebereich
- 23 - Kammer des Wächters
- 24 - Heiligtum

Menschen Kontakt aufzunehmen – auch wenn er diesen meist wie ein halbes Tier erscheinen mag, was die Kommunikation erschwert. Immerhin hat er einige wenige Brocken Trollich erlernt und kann auf Rogolan zumindest Begrüßungsfloskeln halbwegs klackend nachäffen.

Verwendung im Spiel: Wenn erstmal mit ihm Kontakt aufgenommen und die Sprachbarriere überwunden wurde, kann er die Helden in die Mysterien und Geheimnisse der größten Tiefen des Untergrundes einführen. Er kann als Führer fungieren, gleichzeitig aber durch seine Fremdartigkeit immer wieder für Probleme sorgen. Für größtes Erstaunen mag es sorgen, wenn er auf einmal durch seine Magie Passagen im Fels öffnet.

WEITERE PERSONEN

Im aventurischen Untergrund findet man eine ganze Reihe von kundigen Führern, Gläubigen der verschiedensten Kulte und Götter, Ausgestoßenen oder verschrobene Forschern und nicht zuletzt all jenen, die nicht mehr gefunden werden wollen. Eine kurze Auswahl soll aufzeigen, welchen Personen und Gruppen die Helden im Untergrund begegnen können.

Im Garether Untergrund kann man dem Efferd-Geweihten **Elidan Brunnenmann** begegnen, der die alten Bosparaner Kanäle und in unterirdischen Höhlen fließenden Bäche erforscht. Ebenfalls an den Wasserzuleitungen aus Bosparaner Zeit ist **Radrik Bugenhog** interessiert, der auf der Suche nach der Quelle der Kaiserthermen ist. Der Experte für die Katakomben unterhalb des Pentagon-Tempels zu Gareth ist nach wie vor **Valnar**

Yitskok. Der Erzwissensbewahrer gab zwar den Großteil seines Wissens an seine Schülerin Chrysallia Stoorrebrandt weiter, doch einige – wenn nicht die wichtigsten – Geheimnisse hat er für sich behalten. Nur jenen, die sie sehen sollen, wird sich die **die Maske** zu erkennen geben – jene mysteriöse Diebeslegende, die ihr Versteck irgendwo tief unter den Straßen des Südquartiers haben soll. Aus der Tiefe steigt **Murgusch** hervor, der als Kundschafter und Verbindungsmann der Garether Tiefzwerge zur Oberwelt fungiert. Im Tausch gegen bunte Stoffe kann man den Zwerg sogar als Führer durch die Kanalisation anheuern. Wohl nie wird **Adroch**, der König der Tiefzwerge unter Gareth, Praios' Antlitz erblicken. Zu groß ist seine panische Angst, zu versteinern, sobald er von Sonnenstrahlen getroffen wird. Diese Angst wird von Murgusch immer wieder bestärkt, der damit seine eigene Position innerhalb der Zwergengemeinde festigt.

In und unter Punin kennt sich **Yanis di Rastino** gleichermaßen gut aus. In der Frau des verstorbenen Kronverwesers von Almada wird sicherlich niemand eine profunde Kennerin der Puniner Kanalisation und der alten Fluchttunnel der Palastanlagen vermuten. Als (geheime) Geweihte des Phex soll sie gar Kontakte zur **Fürstin der Unterstadt** besitzen, jener Meisterdiebin Almadas, um die es in den letzten Jahren allerdings verdächtig ruhig geworden ist.

Große Teile der Vinsalter Sotterranea stehen unter der Kontrolle von **Niam von Bosparan**. Über Jahre hinweg haben die Getreuen der Verbrecherkönigin den Untergrund unter der Stadt der tausend Türme erkundet. Einer der kundigsten Gefolgsleute Niams ist **Benno der Scherenschleifer**.





Ein echtes Original in Havena ist **Bruidnich Quent**, der in seiner ‚Admiralsuniform‘ Wagemutige durch die Unterstadt führt. Von vielen Havenern als Aufschneider und Scharlatan verschrien, wird er doch immer wieder bei Expeditionen um Rat gefragt. Um ein Vielfaches angesehener ist **Graustein**, der hohe Geweihte des Efferd zu Havena. Der Geweihte mit dem seltsamen Namen ist als profunder Kenner der verfluchten Unterstadt bekannt. Ebenfalls nicht ganz ernst genommen wird **Ordhan Faic**, der Schatzsucher. Trotz seines hohen Alters zieht der einarmige alte Mann immer wieder in die Unterstadt aus, um dort nach Schätzen zu suchen. Alle anderen Menschen, die sich dort aufhalten, sieht er als Konkurrenten an, die er zu vertreiben versucht. Eine andere Schatzsucherin ist **Branwen**, die ‚Hexe der Unterstadt‘. Mit ihrer magischen Begabung sucht sie ebenfalls nach den verborgenen Kostbarkeiten der Unterstadt. Auch die Wege der **Rondriane Kevendoch** führen immer noch in die Unterstadt. Einst brachte sie als Gegenleistung für ihre Entlassung aus dem Gefängnis die Schmugglerbande der *Nebelgeister* zur Strecke, doch nur um sich im Geheimen selbst deren Führung anzueignen. In einer großen Kaverne unterhalb des Efferd-Tempels lebt **Lata**, die Drachenschildkröte. Von den Efferd-Geweihten als Heiliges Wesen verehrt, ficht sie von dort aus ihren uralten Kampf gegen den Dämonenkraken **Yo’Nahoh**. Gefahr droht alle jenen Unvorsichtigen, die in die Hände der **Vilai ni Vecushmar** gelangen. Die Anhängerin der Charyb Yzz ist immer auf der Suche nach neuen Opfern für ihre Göttin.

Die Stadt Rashdul im Land der Ersten Sonne nennt gleich zwei Unterweltsysteme ihr Eigen. Das alte Kanalsystem unterhalb der Straßen, von den Einheimischen *Kechans* genannt, ist das Reich der **Diebesgilde**. Doch selbst die kundigsten Mitglieder der Diebesgilde kennen nicht alle Verbindungen, die in die Oberstadt und sogar bis in zur Akademie führen sollen. Um die Pflege und Erweiterung der Rashduler Grabanlagen, die immer tiefer in die Berge getrieben werden, kümmert sich die Familie des **Cherek ibn Cherek**. Durch den Ausbau der Grabanlagen sind inzwischen weit verzweigte Tunnelsysteme entstanden,

über die längst keine Baupläne mehr existieren. Zusammen mit den geheimen Grabanlagen zahlreicher Sippen ist es nicht verwunderlich, dass selbst Cherek nicht alle Geheimnisse der Gräber kennt.

Eine bewanderte Kennerin zahlreicher alt-tulamidischer Fürstengräber wie auch der Rashduler Kanalisation mit ihren geheimen Zugängen ist niemand Geringeres als **Djamilla Azila saba Delhena**. Die ‚Königin der Diebe von Rashdul‘ hat bereits zahlreiche der uralten und reich geschmückten Gräber aufgesucht und dem Diebesgott gefällige Artefakte und Kleinodien ‚mitgebracht‘. Während der Wirren des Khomkriegs begab sich Djamilla auf Reisen und durchstreifte zahlreiche unterirdische Systeme, so dass ihr Wissen längst nicht nur auf Rashdul beschränkt ist.

Einen mystischen Zugang zu den Labyrinthen und Katakomben der Vergangenheit verfolgen die **Erben der Gräber**. Die recht junge Qabalya (aranischer Geheimbund von Magiebegabten) sieht ihre wichtigste Aktivität im Hüten ihrer Schriften-sammlungen und dem Bewachen von potenziellen Fundorten. Dazu ist eine Erkundung der Ruinen natürlich unumgänglich. Die Erforschung der Nekromantie erfolgt zum Selbstzweck der geheimen Oberen, deren Ziel es ist, Golgari auszutricksen und das eigene Leben unendlich zu verlängern.

Ein beträchtlicher Teil des Labyrinths unter dem Rabenfelsen Al’Anfas steht unter der Kontrolle der **Hand Borons**. Ihre Mitglieder sind die hauptsächlichen Nutzer und auch die besten Kenner der verwobenen Gänge. Doch selbst die hartgesottenen Geheimagenten Al’anfas kennen nicht alle Verbindungen und Geheimtüren und hüten sich vor jenen Gängen, deren Herkunft immer noch ungeklärt ist.

Vor allem in Minen und Schächten Nordaventuriens kennt sich der Prospektor **Ornald Binsenbeck** aus, der vor allem die Rote Sichel besser kennt als mancher Goblin. **Gille Aulinger** hingegen stammt aus dem Sveltall und kennt sogar die Stollen der Finsterzwerge im Finsterkamm aus ihrer Zeit als Sklavin. Nur noch selten sucht sie heute nach neuen Erzadern, da sie sich vor erneuter Gefangennahme fürchtet.

MYSTERIA ET ARCANIA

Dieses Kapitel enthält Rätselhaftes und Verborgenes aus dem aventurischen Untergrund. Grundsätzlich sind die folgenden Abschnitte **Meisterinformationen**, die Ihnen beim Ausgestalten oder zum Entwurf von Abenteuern dienen können. Diejenigen Mysterien, bei denen eine weitere Thematisierung in offiziellen Publikationen unwahrscheinlich ist, sind mit einem Sternchen

(*) markiert. Sie müssen hier also kaum befürchten, mit dem ‚offiziellen Aventurien‘ in Konflikt zu geraten, wenn Sie diese Themen weiter ausarbeiten.

Im Folgenden finden Sie zunächst einige große Geheimnisse des aventurischen Untergrundes, gefolgt von kleineren weiteren Mysterien.

GROSSE GEHEIMNISSE DES AVENTURISCHEN UNTERGRUNDES

In Aventurien gibt es einige unterirdische Anlagen, die von riesigen Ausmaßen und einem legendären Ruf sind. Teilweise ist kaum etwas über die wahren Dimensionen dieser Gewölbe bekannt, sie alle ziehen jedoch mutige Abenteurer an. Im Folgenden finden Sie Informationen zu einigen dieser Anlagen, die allesamt zu groß sind, um genaue Pläne oder ähnliches anzugeben. Viel eher bietet die Erkundung der vorgestellten Gewölbe den Hintergrund für ganze Kampagnen, in denen der Spielleiter viel Arbeit zur Ausgestaltung der vielen unterirdischen Ebenen stecken kann.

GARETHS DÜSTERER UNTERGRUND

»Bleiche Augen an der Wand. Überall sind Augen. Es ist so finster, ich sehe nur diese entsetzlich bleichen Augen. [...] Schimmelwände, alles voller Schimmel, er bedeckt alles ... gnädig. [...] diese Konturen im Schimmel, nur der Umriss eines Menschen war dort, wo kein Schimmel wuchs. [...] Feuer in der Tiefe, sie kommen uns zu holen.«
—verwirrte letzte Worte eines drei Wochen lang verschollenen Hesinde-Geweihten, der sich in den Katakomben verirrt





Unter Gareth verläuft ein mehrstöckiges und weit verzweigtes System an Gängen und Räumen, von dem kaum ein Garether etwas ahnt. Das ‚untere Gareth‘, die ‚geheime Stadt‘ nennen es die Halunken und finsternen Gesellen, die hier Zuflucht suchen. Andere haben sich hierhin zurückgezogen, um sich eine Heimat zu schaffen, die frei von den Zwängen der Oberwelt ist.

Bereits Bosparaner Wasserbauer legten im felsigen Untergrund den Grundstein für eine gut funktionierende Wasserversorgung, was mit zum Aufschwung Gareths beitrug. Als ‚geheime Flüsse Gareths‘ fasst man die Gesamtheit aller Stollen, Brunnen, unterirdischen Bäche und Bosparaner Kanäle zusammen, die nicht zur Kanalisation gehören – obwohl von der einstigen Trennung in obere (Trinkwasser) und untere (Abwasser) Kanäle nicht mehr viel übrig ist.

Mancher vermutet hinter den Plänen der Bosparaner einen weiteren Sinn: Bereits Galotta forschte nach Plänen der Ur-Kanalisation, weil er in ihr ein gewaltiges mehrstöckiges, in den Boden gegrabenes Zauberzeichen vermutete.

DIE KANALISATION

Eine Kapitale wie Gareth würde im eigenen Dreck ersticken, wenn nicht – zumindest in den Vierteln der Bessergestellten – unterirdische Abflüsse Unrat und Fäkalien fortspülen würden. Ein dichtes Kanalisationsnetz gibt es nur unter Alt-Gareth und Teilen der Weststadt, wenn auch etliche Gänge unter anderen Stadtteilen von vergeblichen Versuchen künden, eine solche zu errichten. Doch selbst in Alt-Gareth ist die Kanalisation lückenhaft und teilweise nicht mehr in Funktion.

Die Anlagen entstanden in mehreren Bauphasen: vermutlich erstmals unter Kaiser *Haldur-Horas* (619-618 v. BF), dann unter den Klugen Kaisern, später während der Rohalszeit und erneut unter *Reto* und *Hal*. Am sichersten und stabilsten sind die wenigen von Dschinnen und Zwergen gebauten Gänge und Kanäle, während andere Stollen halb verfallen sind.

Das größte Geheimnis der Kanalisation ist jedoch das Abwasser: Niemand weiß, wohin es wirklich fließt, denn nur ein Teil der Kanalisation mündet im Flüsschen Gardel. Eine Legende (die an den alles verschlingenden Molcho erinnert) berichtet davon, dass der Erzmagus *Gerindor* vor Jahrhunderten in das Zentrum der Kanalisation ein Monster bannte, das dazu verdammt ist, den Unrat der Stadt zu verschlingen.

Mehr über die Kanalisation unter Gareth und ihre Bewohner erfahren sie in der Spielhilfe **Herz des Reiches** ab Seite 201.

UNTER KANÄLEN UND WASSERLEITUNGEN

Vor allem die Hesinde-Geweihten Gareths wissen durch den Ausbau ihres Tempels, dass es unterhalb der Stadt Bauwerke gibt, die älter sind als die der Menschen. Ebenso kennen einige Mitglieder der Familie Bugenhog, die starken Einfluss auf die Gilde der Brunnenmeister haben und denen die meisten Themen der Stadt gehören, einige Geheimnisse der Wasserversorgung.

Die Verbindung aus Kanälen, Stollen, natürlichen Höhlen, den Grabungen von Wühlschraten, Zwergen und anderen Wesen und Kreaturen haben über Jahrhunderte ein wahres Labyrinth geschaffen. Tief im Untergrund öffnen sich gewaltige Gänge und natürliche Kavernen, groß genug, um alle Bewohner Gareths zu verschlingen. Niemand hat diese Tiefen bisher vollständig erforscht, die im Süden bis an den Raschtulswall reichen sollen.

GARETHER IM UNTERGRUND

Murgusch – Kundschafter und Verbindungsmann der Tiefzwerge zur Oberwelt. (**Herz** 181)

Adroch – König der Tiefzwerge, glaubt zu versteinern, sobald er von Sonnenstrahlen getroffen wird (eine Angst, die von Murgusch immer wieder bestärkt wird).

Chrysallia Storrebrandt – Hohe Hesinde-Geweihte, Tochter des Ersten Hofmagiers und enge Vertraute von Valnar Yitskok. Als Leiterin des Architektenstabes kümmert sie sich um die Erweiterung der Katakomben unterhalb des Hesinde-Tempels (siehe Seite 164).

Elidan Brunnenmann – Efferd-Geweihter, der von den ‚Wassern unter Gareth‘ weiß und diese erforscht.

Radrik Bugenhog – Angehöriger einer bedeutenden Garether Familie, der die alten Bosparaner Wasserleitungen Gareths erforschen lässt. Ist besonders auf der Suche nach der Quelle der Kaiserthermen.

Valnar Yitskok – Der greise Erzwissensbewahrer ist vermutlich der einzige Mensch, der alle Katakomben unterhalb des Hesinde-Tempels kennt (**Herz** 177).

Die Maske – Mysteriöse Diebeslegende, die ihr Versteck im Untergrund des Südquartiers haben soll (**Herz** 180).

Von der Oberfläche bis in Tiefen, in denen die Luft zum Atmen fehlt, finden sich viele Überreste und Wunderdinge:

☞ Ein Schrein des Phex-Heiligen Rakull (siehe auch das Abenteuer **Drei Millionen Dukaten**, wo Sie auch einen Ausschnitt aus Gareths Untergrund finden).

☞ Felsspalten, die in vergessene Keller führen, in denen Tonscherben oder verrostete Klingen als letzte Zeugnisse ehemaliger Bewohner zurückblieben.

☞ Eine Tropfsteinhöhle mit bizarrem Felsen, genannt ‚die Basiliskenkronen‘: Ein Treffpunkt für Schurken und Hehler.

☞ Die Zeichnungen von tentakelbewehrten Kreaturen und zürnenden Delphinen, die man in den nur noch wenig begehbaren Kanälen finden kann, die das Wasser zu den Kaiserthermen führen. Das Geheimnis um den Quellort ging mit *Amarila Bugenhog* verloren, als diese die bosparanischen Wasserleitungen erforschte und dabei verschwand.

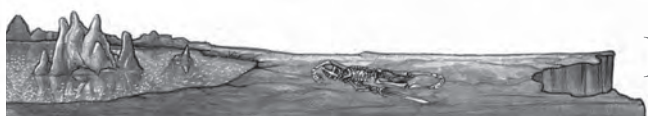
☞ Völlig vergessen ist die von einer ewigen Flamme erhellte Begräbnisstätte der Spektabilitäten der *Akademie der Magischen Rüstung*, die noch aus der Zeit vor ihrer Schließung durch das Garether Pamphlet stammt. Heute weiß in der schon lange wieder eröffneten Akademie niemand mehr von der Lage des Ortes.

☞ Unter Kaiser *Bodar II.* flüchteten einige Waldmenschen, die eine Attraktion in seinem ‚Menschenpark‘ waren, in die Unterwelt Gareths, wo der Schamane der Gruppe und seine Nachfahren seither ein großes Ritual vollführen, das Unheil auf Gareth herab rufen soll.

☞ Kunstfertig gehauene Gewölbe sowie Warmluftschächte aus vulkanischer Tiefe deuten auf eine alte und vergessene Stadt der Zwerge hin.

☞ Vor in den Stein gehauenen Höhlen, deren Zugänge mit runden Steinen verschlossen sind, findet man Unmengen monströser mumifizierter Spinnen – eine Zuflucht, die zur Falle wurde?

☞ Wesentlich älter sind tiefer liegende Stollen, die von riesenhaften Wesen angelegt worden sein müssen, die über wenig





Handwerkstalent, aber eine eigentümliche Steinmagie verfügten. Manche dieser Gänge wurden mehrere hundert Schritt tief verfolgt, ehe man ihre Erkundung aus Luftmangel aufgeben musste.

☛ Hinter einigen tief liegenden Wänden hört man das Rauschen von unterirdischen Strömen, die die vermutete Existenz eines unterirdischen Meeres wahrscheinlich machen.

☛ Am Ufer eines unterirdischen Sees fand man ein verlassenes Floß, bestehend aus gigantischen Pilzstängeln, die man keiner bekannten Art zuordnen kann.

☛ In einigen größeren Kavernen findet man goldgelb schimmernde und kopfgroße Eierschalen. Was immer daraus geschlüpft ist, es wurde noch nicht entdeckt.

☛ Noch tiefer liegen Höhlen, wo sich das Licht der Laternen in dunklen Seen spiegelt oder auf Tropfsteine fällt, die zauberhafte Töne von sich geben, wenn man gegen sie stößt oder mit einem Stein daran klopft.

☛ Gefährliche Pilzwälder verströmen die Sinne verwirrende Sporen, die unvorsichtige Besucher in ihren Bann ziehen und sie langsam in Kreaturen der Nacht verwandeln, angepasst an das Leben in der Tiefe. Sie sind dazu verdammt, auf ewig hier zu leben, da die Sporen auch das einzige Lebenselixier der Nachtwesen geworden sind.

SOTTERRANEA – DER UNTERGRUND VINSALTS

Tief unter den Straßen Vinsalts erstreckt sich die *Sotterranea*, die Stadt unter der Stadt: ein schier endloses Gewirr aus Kellern, Kanälen und Katakomben, verschütteten Gebäuden und geheimen Anlagen, natürlichen Höhlen und unterirdischen Seen. Die Überreste der alten Metropole Bosparan.

Auf dem Fundament der zerstörten Hauptstadt des Alten Reiches ließ Rohal der Weise Vinsalt errichten. Im Zuge des Wiederaufbaus unterlagen die Stadt als auch die Landschaft einem steten Wandel. Hügel wurden abgetragen, um Tempeln und Arenen Platz zu machen. Mit der Anhäufung der Trümmer entstanden künstliche Erhebungen, die Ruinen aufgegebener Häuser dienten als Fundamente für neue Gebäude. Durch zugeschüttete Täler und die Überreste Bosparans stieg das Bodenniveau um bis zu 25 Schritt. Doch auch der Untergrund blieb nicht unberührt. Schon die alten Bosparaner legten Stollen in die Tiefe an, um die Yaquirsümpfe trocken zu legen und um unterirdische Grabanlagen im Schoß der Erde zu errichten.

Viele der bis heute funktionierenden Kanäle zur Unratbeseitigung und Frischwasserzufuhr stammen noch aus der Gründungszeit. Ergänzt werden sie durch moderne Leitungen, Zisternen und Ausgüsse. Die Größe der Kanäle und Leitungen reicht von schmalen Röhren, durch die gerade eine Katze passen würde, bis zu den Hauptkanälen der alten Kloake, die drei Schritt hoch und vier Schritt breit sind. Im Hochsommer führen diese Leitungen wenig Wasser, was den Gestank schier unerträglich macht, aber das Fortkommen enorm erleichtert.

Doch auch abseits der Kanalisation gibt es manches Geheimnis, das auf den Entdecker wartet. Alte Tempel, die Gelasse der Arena und auch manch anderes Gebäude stehen noch tief unter dem Boden und bieten nicht nur manch zwielichtigem Abschaum Unterschlupf.

ZUGÄNGE IN DIE DUNKELHEIT

Beim Wiederaufbau Vinsalts dienten die alten Ruinen Bosparans als Fundamente für neue Gebäude. Es ist daher nicht ungewöhnlich, dass sich unter einem Vinsalter Tempel eine Krypta befindet, die auf den Fundamenten einer älteren Kultstätte errichtet wurde, die wiederum durch Geheimgänge mit einem völlig verschütteten Patrizierhaus tief unter der Erde verbunden ist. Zu den möglichen Eingängen in die Sotterranea gehören:

☛ Der Große Wasserturm im Efferdpark, der noch nie ausgetrocknet ist.

☛ Der Rondra-Tempel auf dem Tempelberg, der schon über 800 Jahre alt ist.

☛ Die Katakomben unter dem Boron-Tempel, dessen Geweihte jedoch streng über die Ruhe der Toten wachen.

☛ Die Kellergeschosse des Alten Bosparaner Tors, das auf den Fundamenten seines gleichnamigen Vorgängers steht.

☛ Ein Zugang liegt unter dem Tempel des Nandus, der von den Geweihten geheim gehalten wird.

☛ Der Königspalast, unter dem sich fünf Kellergeschosse befinden sollen, steht auf den Ruinen der alten Zwingfeste des Protektors von Yaquieren.

DIE KATAKOMBEN BOSPARANS

Der Großteil der Unterwelt besteht aus Katakomben. Der bosparanische Totenritus bevorzugte unterirdische Gebeinhallen anstelle überirdischer Boronanger. Da hier zweitausend Jahre lang übereinander bestattet wurde, mussten die Grabhöhlen immer tiefer in das Gestein getrieben werden, so dass an manchen Stellen mittlerweile ein Dutzend Ebenen übereinander liegen.

Zahllose Tote ruhen hier. Während die Angehörigen der einstigen Oberschicht in *Kolumbarien* (Mauern mit Stellplätzen, in denen Hunderte kunstvolle Urnen wie in einem Taubenschlag einsortiert sind) ihre letzte Ruhe gefunden haben, lagern in Gebeingruben und schlichten Wandnischen die Überreste der einfachen Bevölkerung. Einen unheimlichen Glanz verströmen die prächtigen *Nasuleen*, die nach Nasul-Horas benannten Grabmäler der Mitglieder des Kaiserhofes. An mehreren Orten ist eine regelrechte *Nekropole*, eine Stadt der Toten, errichtet worden, in der die Bevölkerung einer ganzen Generation gemäß ihrem Rang bestattet wurde.

Hier und da finden sich noch kostbare Grabbeigaben wie goldene Trinkgefäße oder Amulette mit Segenswünschen. Die meisten leicht zugänglichen Gräber sind jedoch bereits von unerschrockenen Grabräubern vergangener Jahrhunderte geplündert worden. Gelegentlich stößt man auf die längst skelettierten Überreste ihrer weniger erfolgreichen Kollegen, die von einer Speerfalle, einem Zauber oder einer unbekannten Kreatur der Tiefe getötet wurden.

DIE SKELETTE DES FRAN-HORAS

Bosparan war nicht nur die Hauptstadt des Alten Reiches, sondern auch die Geburtsstätte der klassischen Nekromantie. In den Tiefen der Katakomben erprobten die Magier Fran-Horas' die Zauberei, die ihr Kaiser bei seiner Reise zu den Wudu gelernt hatte. Nach dem gefürchteten Fran-Horas und in den nachfolgenden Dunklen Zeiten erlebte die noch nicht stigmatisierte Nutzung Untoter ihre erste Blütezeit: Skelette erledigten fortan im Untergrund buchstäblich unermüdlich die Arbeiten, für die sich die Lebenden zu schade waren oder die sie nicht leisten konnten.





Aus Angst, nach ihrem Tode als willenloses Skelett wiederbelebt zu werden, ließen sich die Reichen Bosparans einäschern. Allen anderen blieb nur eine ungewisse Zukunft für ihre Gebeine in den Grabnischen. Erst das Aufkommen des Puniner Boron-Ritus‘ setzte dem nekromantischen Treiben ein Ende. Aber nicht alle der belebten Skelette fanden Ruhe: Immer noch buddeln Untote in lichtlosen Tiefen und graben gemäß ihrem Befehl weitere Katakomben. Andere halten in Adelsgrüften und Nekropolen Wache, um jeden zu erschlagen, der sich ihnen unbefugt nähert.

DIE KAVERNEN

Bereits vor den künstlichen Bauten im Untergrund gab es natürliche Höhlen im Felsreich unter der Stadt. Etliche dieser Kavernen dienen immer noch als Wasserreservoirs und werden von den Bewohnern der Unterwelt als Verkehrswege genutzt. Bisweilen ist der Wasserstand so hoch, dass ein regelrechter Schiffsverkehr unter den Straßen Vinsalts möglich ist. Andere Kavernen wurden trockengelegt, ausgebaut und durch Stollen zu Wohnvierteln ergänzt. Hier waren weder Menschen noch Zwerge am Werke, sondern Grolme.

Die meisten der aus dem Gildenland eingewanderten *G’Rolmur* lebten zunächst in diesen Grotten. Das oberirdische Bosparan gehörte den Menschen – das unterirdische (oder zumindest ein Großteil davon) den Grolmen. In den Dunklen Zeiten entbrannten die ‚Grolmenkriege‘ zwischen den beiden Völkern, die mit einer Niederlage der Grolme endeten. In der Folge wanderte fast das gesamte Volk in den Norden aus.

In manchen Kavernen finden sich noch Relikte ihrer kleinwüchsigen Bewohner, die sich durch eine große Vorliebe und

Begabung für die Kunst der Mechanik auszeichneten: Wände mit Verschieberätseln anstelle von Schlössern, Falltüren, bewegliche Statuen mit verrosteten Zahnrädern und stillgelegte Pumpwerke sind nur einige ihrer Hinterlassenschaften. Doch wer weiß schon, ob wirklich alle Grolme den Vinsalter Untergrund verließen oder nicht doch hin und wieder einige Grolme nach verloren gegangenen Artefakten ihrer Vorfahren suchen?

DIE STADT UNTER DER STADT

An einigen Stellen Vinsalts stehen nur wenige Meter unter der Straße die Überreste bosparanischer Architektur. Längst nicht alle Gebäude fielen der Zerstörung zum Opfer. Im Untergrund finden sich die Reste von Thermen, Theaterrängen, Brunnen-schächten, Latrinen, Treppenhäusern, Lagerräumen, Speisesälen, Auditorien, Tempelhallen und Kasernenhöfen, die seit Jahrhunderten kein Sonnenlicht mehr gesehen haben.

Manchmal ist von einem Haus nur ein Schutthaufen oder einzelner Stützpfeiler übrig geblieben, nicht selten sogar ein oder zwei intakte Räume. Mitunter trifft man auf eine verschüttete und verstaubte, aber noch vollständige Anlage. An mindestens zwei Stellen existiert sogar ein kleines Stadtviertel ein Dutzend Schritt unter der Erde.

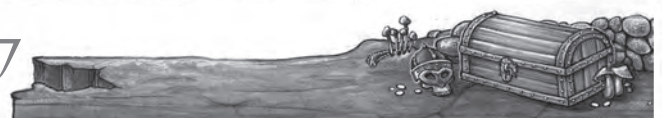
Auffällig sind die ungewöhnlichen Gebetsstätten, die wie durch ein Wunder der Götter erhalten blieben. Neben einem *Hypogäum der Raia*, einer gezielt unterirdisch angelegten Feierhalle mit offenherzigen Fresken, steht ein *Elementheiligtum des Wassers*, aus dessen Tiefenbrunnen auch heute noch erfrischend klares Wasser sprudelt. Aber auch die *Stellarien*, Wandelsterntempel längst vergessener Götter, sind erhalten geblieben. Auch allerlei seltsame kultische Überbleibsel aus früheren Zeiten können Wagemutige in den Tiefen der Sotterranea entdecken. Der *Altar der Asselkönigin* ist ein Anziehungspunkt für etliche Asseln geworden, die wimmelnd den Schrein und die angrenzenden Tunnel bedecken. In den tiefsten Regionen des Vinsalter Untergrunds

Ein BEISPIELHAFTER ORT: DER SHINXIR-TEMPEL

In einer der untersten Schichten der Sotterranea liegt zwischen Grabnischen der Eingangsbereich der Tempel einer Gottheit versteckt, deren Ursprung im Gildenland liegt. Shinxir ist der Name des früh-bosparanischen Gottes, der als Verteidiger der Ordnung, Schirmherr der Athleten und Kriegsgott der Legionen bis in die Dunklen Zeiten verehrt wurde.

Im Herzen des Tempels steht ein übermannsgroßes Standbild eines jungen, athletischen Kriegers in altertümlicher Rüstung, der mit einem Speer und einem Kurzschwert bewaffnet ist. Zu seinen Füßen steht ein verstaubter Altarblock aus weißem Marmor, dessen Oberseite von vielen Blutopfern dunkel gefärbt wurde. Neun Statuen von Kriegerinnen und Kriegern umringen das Standbild und verleihen dem Raum in der Stille eine sakrale Atmosphäre.

In den Geheimkammern des Tempels, die sich hinter einem Wandgemälde verbergen, liegen die noch immer ungeöffneten Steinsarkophage zweier Hohepriester des Shinxir.





existieren bis heute die Tempel von Göttern, dessen Ursprünge bis in das Gildenland reichen sollen – und die heute als Götzen verschrien sind.

AUS ALTEN ZEITEN

Gräbt man tief genug an den richtigen Stellen, so findet sich in der weitläufigen Sotteranea noch immer allerlei Seltsames und Gefährliches. Im Herzen Bosparans ließ Fran-Horas einen ‚Magierturm‘ errichten, der als Schacht in die Tiefe führt und an dessen ‚Spitze‘ sich mehrere Kraftlinien überkreuzen. Was genau der Sinn der Konstruktion ist, weiß heute niemand mehr. Das Erbe des Fran-Horas scheint sich auf den gesamten Vinsalter Untergrund zu erstrecken: In den Katakomben des Horas-Palastes ist angeblich das Kristallherz des zaubermächtigen Kaisers versteckt, doch bislang hat niemand einen Weg von den Krypten im Kaiserkopf dort gefunden und überlebt, so dass bis heute niemand weiß, was hinter den Gerüchten steckt. Blutrote Glyphen aus der Zeit und Bannsymbole aus späteren Jahrhunderten warnen jeden, der noch einen Funken Verstand besitzt, in diese Richtung weiterzugehen.

Das Haupthaus des Ordens vom Pentagramm zu Vinsalt ist auf den Trümmern einiger Teile der altehrwürdigen Magierakademie Bosparans errichtet, deren Kellergewölbe bis heute unangestastet sind. Wer weiß schon, welche magischen Artefakte und Folianten in alten Schränken und Regalen lagern?

An einem unbekannten Platz lauert hinter einer mit den Zeichen Lolgramoths und Agrimoths versiegelten Pforte immer noch ein von Frans-Horas beschworener Je-Chrizlayk-Ura darauf, seinen Arbeitsdienst als niederhöllischer Baumeister Frans fortzusetzen. An einer der tiefsten Stellen befindet sich eine Grotte aus Vorzeiten, deren Wände aus dem Gerippe eines Drachen bestehen. Welche Geheimnisse sich hinter diesen Höhlen befinden, muss man wohl Fuldigor fragen, der einst hier seinen Hort hatte.

Eine detailliertere Beschreibung einiger Teile der Vinsalter Unterwelt mitsamt einer Karte finden Sie im Abenteuer **Hinter dem Thron**.

DAS LABYRINTH UNTER DEM SILBERBERG

Bereits am ersten Tag seines Patriarchats (938 BF) befahl *Bal Honak* den Bau des Labyrinthes, ein gigantisches Projekt, das den Al‘Anfanern, da es keinerlei Pläne gab, als Aushöhlung des gesamten Silberberges erschien. Tausende Sklaven wurden beschäftigt und Hunderte kostete es das Leben – nicht zuletzt, weil bei zahlreichen Einbauten nach Vollendung alle Zeugen getötet wurden. Auch die Baumeister wurden am Ende der Bauarbeiten reich belohnt, aber geblendet und stimmlos gemacht.

Nach einigen Jahren begann Seine Erhabenheit, ausgewählte Gefangene im lichtlosen Labyrinth auszusetzen. Nur von einer Gefangenen hat man gehört, dass sie entkommen konnte: Die Elfe *Sirinda Eulensang*, die einen roten Faden aus ihrem Bauschleier benutzte, um im Labyrinth eine Fährte zu legen – weshalb der Sirinda-Faden sprichwörtlich für eine Orientierungshilfe steht. Bal Honak aber schien rastlos und schickte jede Woche ein neues Opfer ins Labyrinth, als suche er etwas Bestimmtes. Doch es ist fraglich, ob er sein Ziel erreichte oder ob die Suche von seinen Nachfolgern weitergeführt wurde.

In Al‘Anfa gilt das Labyrinth als Symbol der tiefgründigen und weit reichenden Macht Borons. Andere deuten es als eine Zuflucht für den Fall einer göttlichen Heimsuchung, weshalb im Boron-Tempel und den Häusern der Granden Niederschriften zu den komplexen Fallensystemen existieren, die den Zugang sichern – jedoch meist nur für jene Bereiche, die dem entsprechenden Grandenhaus zugänglich sind. Neben einigen Stollen, über deren Herkunft man höchstens spekulieren kann, hat jeder der acht Granden-Paläste mindestens einen geheimen Fluchtweg, von denen viele absichtlich oder unabsichtlich ins Labyrinth führen.

Das Labyrinth ist eine Meisterleistung der Ingenieurskunst, aber Aufbau und Anlage der sich über mehrere Ebenen erstreckenden Schächte, Gänge, Hallen und im Nichts oder vor Steinwänden endende Wege und Treppen geben Rätsel auf, so dass auch Mystiker glauben, in den Mustern der Anlage ihnen bekannte Strukturen zu erkennen. Tatsächlich umfasst das vor Fallen strotzende Labyrinth weit mehr als die geplanten Einbauten Bal Honaks. Teils beabsichtigt, teils unwissentlich, baute und entdeckte man damals Verbindungen zu mehr als einem Dutzend unabhängiger Gangsysteme. Schon die Wudu scheinen einige natürliche Magmakanaläle vom Berg Visra bis zum Silberberg verfolgt und erweitert zu haben. Hierbei haben sie mit primitivsten Mitteln Leistungen erbracht, die bei allem Fanatismus und aller Sklavenschinderei niemals einem lebenden Menschen zugeschrieben werden können.

Auch die Stadt des Schweigens, die alte Zwingfeste, ist mit den unterirdischen Anlagen verbunden, die Treppe, die von hier zum Tempelhafen führt, gilt als offizieller Eingang zum Labyrinth. In die Westwand gehauen und von den Siedlern nur verbreitert, verläuft die steile Prozessionstreppe im Zickzack, die zu zwei aus vormenschlichen Zeiten stammenden Komplexen führt. Der vordere hat eine durchgehende Deckenhöhe von mindestens dreieinhalb Schritt. Neben Glyphen des H‘Chuchas (der altehsischen heiligen Schrift) und den Überresten von Reliefs, die wohl zum Pantheon der echsischen Sterbenden Götter gehören, findet man hier die klobigen Steinrunen, die die Riesen der Zyklopeninseln in ihren Höhlen und an ihren Schmiedewaren anbringen, deren Bedeutung sie jedoch vergessen haben. Noch merkwürdiger ist der hintere Teil, der, obwohl seine Gänge zwei Schritt breit sind, häufig Deckenhöhen von nur einem Schritt oder weniger hat. Manche Kammern sind mit demselben gegossenen, steinharten Sand versiegelt, den man im Dom von Shan‘r‘trak in den Spinnenbergen der Syllanischen Halbinsel gefunden hat – und wurden bis heute nicht geöffnet.

In den tiefsten Gewölben des Labyrinths lagert einer der bedeutendsten Schätze Aventuriens – die *Artefaktsammlung Honak* (siehe auch **Meridiana 192**). Ein drei Schritt hohes Eisentor, das nur durch zwergische Kugellager zu bewegen ist, sichert die Schatzkammer, doch der einzige Schlüssel ist seit Tar Honaks Tod verschwunden. Selbst nach seinem Ableben wurde die Sammlung durch Beute aus dem Kalifat bereichert, die aber nur noch in den Vorräumen gelagert wird, wo stets zwei Mitglieder der Basaltfaust Wache halten.

Auf Geheiß des aktuellen Patriarchen Amir Honak, des Enkels Bal Honaks, wurden 1030 BF einige der vermauerten Eingänge ins Labyrinth geöffnet – und nach Begutachtung seiner Erhabenheit wieder versiegelt. Es scheint so, als ob er das Erbe seines Ahnen erforscht. Sollte es ihm gelungen sein, den verloren ge-





glaubten Schlüssel zum Schatzgewölbe Bal Honaks und dem darin ruhenden Wissen zu finden?

BEWOHNER UND BENÜTZER

Ein beträchtlicher Teil des Labyrinths befindet sich unter der Kontrolle der Hand Borons, deren Mitglieder heutzutage seine hauptsächlichlichen Nutzer und besten Kenner sind. Aber selbst sie kennen nicht alle Verbindungen und Geheimtüren, und auch sie können die Herkunft der ältesten Gänge nicht klären.

In den Außenregion des Labyrinths, dort wo Felseinbrüche Zugänge geschaffen habe, leben einige der Ärmsten der Armen oder gehen finstere Gestalten krummen Geschäften nach. Auch Anhänger seltsamer Kulte und Riten versuchen, die abgelegenen Hallen des Labyrinthes für ihre Zwecke zu nutzen. Obwohl sie meist schnell ein Opfer der Hand Borons werden, so kümmert diese sich in der Regel nicht um kultische Hinterlassenschaften. Auch ein Vampir hat hier eine Zuflucht gefunden und hofft hier, in der Nähe der *Stadt des Schweigens*, Erlösung von seinem Blutdurst zu finden, dem er oft erliegt. Dennoch darf man ihn zu jenen Vampiren zählen, die sich als *Kinder der Nacht* bezeichnen und die Boronstochter Marbo als ihre Mutter ansehen.

AL'TACHT – DAS UNTERREICH FASARS

Fasar, die älteste Stadt der Menschen in Aventurien, erhebt sich auf mehreren Schichten Stadtgeschichte, die von der Echsenzeit über die Epoche Bastrabuns, die Ära der Magiermogule, das Diamantene Sultanat, die Raulszeit bis zu den Zu- und Abwasserkanälen und Kellerräumen der jüngsten Vergangenheit reichen. Dabei jedoch ist Al'Tacht (Tulamidyä für *Das Untere*) alles andere als geordnet. Vielmehr handelt es sich bei Al'Tacht um ein ineinander verwobenes Labyrinth. An manchen Stellen unterhalb der Stadt fehlen manche Schichten vollständig oder sind eingebrochen. Wo aber alle Schichten übereinander liegen, reicht das Unterreich bis zu 40 Schritt in die Tiefe. Schächte vergeblicher Edelsteingrabungen, Tiefbrunnen und Fluchträume vor dem Zorn der Echsen reichen bisweilen noch tiefer.

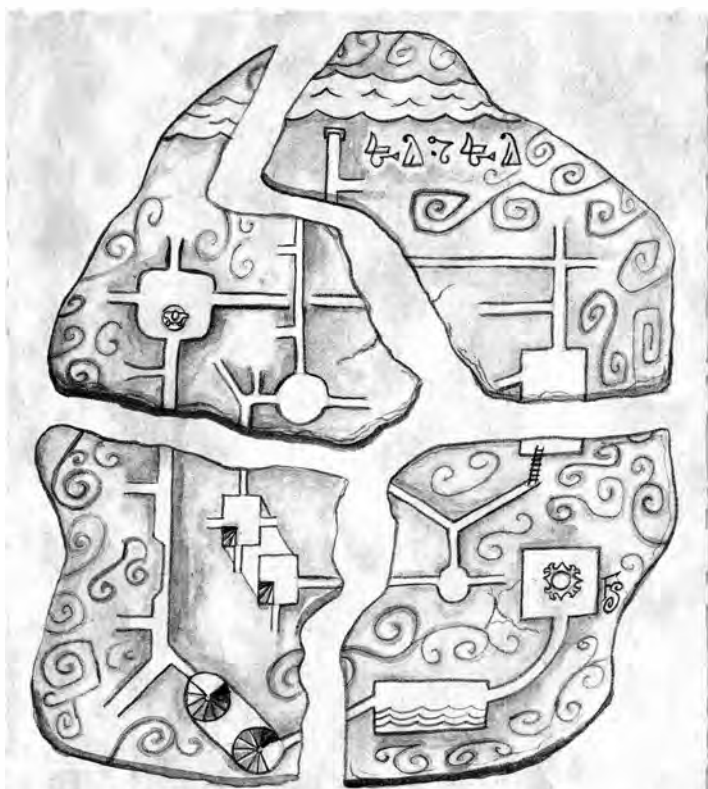
Der Fasarer Untergrund erstreckt sich über das gesamte Stadtgebiet. Sieht man alle Hohlräume als Häuser und die Tunnel als Gassen an, besitzt das unterirdische Fasar etwa genauso viele Wege und Gebäude wie der oberirdische Teil der Stadt. Allerdings wird Al'Tacht bestenfalls zu einem Drittel genutzt. Die Unterkeller aus der Raulszeit dienen als Verstecke für Diebesgut oder als Versammlungsräume von Kultisten. Selbst in der obersten Schicht, die nur wenige Meter unter den staubigen Gassen Fasars verläuft, mag noch manches Geheimnis geborgen liegen, das Mittelländer Gelehrte seit dem Brand der Kusliker Bibliothek verloren glauben.

DIE SCHICHTEN UNTERHALB FASARS

Die Schicht der *Diamantenen Sultane* soll die prächtigste und am besten geordnete sein, denn zu jener Zeit – so berichten zumindest die Legenden – waren selbst die Abwasserkanäle mit Marmor verkleidet, und unterirdische Straßen sollen die Paläste verbunden haben. Der spektakulärste und wohl auch mächtigste Horizont ist hingegen derjenige der *Magiermogule*, der sogar noch älter ist. Hier sollen auch die

meisten Geheimnisse verborgen sein, die vielleicht besser unentdeckt bleiben. Von verschütteten Golems ist ebenso die Rede wie von riesigen Termiten- oder Käferbauten, Schatzkammern voll magischer Artefakte, fallengespickten Gängen, von Mumiennarmen und sogar von Artefakten, die die gesamte Stadt in einem gewaltigen Kataklysmus vergehen lassen können. Zutreffend ist, dass diese Schicht die gefährlichste ist, denn ihre Verlockungen sind groß und ihre Gefahren fast gänzlich unbekannt. Noch weniger weiß man über die *erste Zeit der Menschen* oder gar die *Epoche der Echsen*. Letzteren werden tief gelegene, vulkanisch erwärmte Bruthöhlen nachgesagt, die noch heute die Eier von Leviatanim und Skrechim bergen sollen. Und wer wirklich gerne spekuliert, verortet noch eine weitere Schicht: die *Tacht'al'Tacht*, aus der die Magiermogule die Geheimnisse des Großen Schwarms geborgen haben sollen.

Wirklich geschlossene Viertel gibt es unterirdisch keine. Die Zugänge zu den Aburja, den Türmen der Erhabenen, und nach Keshal Anghra, der Enklave der Erzzwerge, sind gut bewacht, ebenso wie die in die Al'Achami und in den Fürstenpalast. Da diese beiden Anlagen aber sehr groß sind, mag es hier durchaus noch unentdeckte Zugänge geben. Auch die Stadtteile nördlich des Gadang lassen sich erreichen, ohne dass man Tageslicht erblicken muss; speziell die Nekropole Al'Uruch bildet hier einen regelrechten 'Vorort' des Untergrunds. Ins weitere Umland führen keine weiteren geheimen Tunnel; hier muss man in die Wasserleitungen, die Qanate, wechseln, die sich bis zu den Reservoirs in den Vorbergen des Raschtulswalls ziehen und von denen wiederum Frischwasserkanäle zu den Edelsteinminen führen.



Diese vier Scherben aus „Basargeschichten“ ergeben einen Wegweiser durch die Tiefen des Labyrinths unter Fasar. Leider sind einige Gänge nicht eingezeichnet, sodass man sich immer noch wunderbar verlaufen kann – wenn man nicht aufpasst und die eingezeichneten Wegmarken übersieht.





GEHEIMNISSE IM UNTERREICH

Die Türme der Erhabenen erstrecken sich nicht nur in den Himmel. Beinahe jedes der bis zu 60 Meter hohen Bauwerke besitzt ein ausgedehntes Kellersystem, zwischen drei und fünf Etagen tief. Hier lagern nicht nur die Handelsgüter des Erhabenen, sondern auch ihre wertvollsten Schätze. Von den Garden der Erhabenen streng bewacht, besitzen die Kellergeschosse mehrere geheime Gänge, die an die Oberfläche führen. Meist enden die Tunnel in einem der angrenzenden Häuser, so dass die Erhabenen ungesehen im Untergrund verschwinden können. Den Gerüchten alter Geschichtenerzähler zufolge sind die ältesten Türme miteinander durch ein eigenes Tunnelnetz verbunden, das zwischen zwei Schichten verlaufen soll. Alle Tunnel führen zu einem großen Saal, in dem sich die Erhabenen zu geheimen Besprechungen versammeln. Von Dschinnen errichtet, strotzen die fugenlosen Tunnel und der Saal nur so vor tulamidischem Luxus. Zahllose magische Fallen sorgen dafür, dass kein Unbefugter in die Tunnel gelangt oder sie gar durchquert. Unbekannt ist, was mit einem nicht unerheblichen Teil des Tempelschatzes des Praios-Tempels nach dem Tod des Wahrers der Ordnung Tulamiden, *Lazlo Fitz Stratzburg*, geschah. Ein Legat aus der Stadt des Lichts stellte bei einer Überprüfung fest, dass seit geraumer Zeit Einnahmen aus dem Tempelzehnt nicht mehr dem Tempelschatz zugeführt wurden. Inzwischen durchstreifen regelmäßig einige der verbliebenen Sonnenlegionäre unter der Führung eines Greifenreiters durch die Unterwelt, da in ihren Tiefen der Schatz vermutet wird. Aber auch Abenteuer werden vom Tempel beauftragt, sich auf die Suche zu machen – während andere auf eigene Faust ihr Glück machen wollen. An zahlreichen Tunneln, die in die Schicht aus der Epoche der Echsen führen, sind verborgene Bannsymbole angebracht. Diese sollen dafür sorgen, dass keine echsischen Wesen mehr ihren Weg aus dem Untergrund in die oberen Schichten oder in die Stadt selbst finden. Manche Symbole besitzen ein derart hohes Alter, dass selbst die Magier der Bannakademie nicht mehr ihre genaue Bedeutung entschlüsseln können. Einige Markierungen sind in Wahrheit jedoch Warnungen in einer längst vergessenen Schrift, die Neugierige davor warnen, tiefer in die Schächte hinabzusteigen.

EXPEDITIONEN NACH AL'TACHT

Al'Tacht ist ein Ort voller Geheimnisse, von denen nicht wenige so alt sind wie die allererste Schicht. Vieles von dem, was unter unzähligen Quadern von Schutt, Gestein und Staub begraben ist, stellt die Gelehrten vor Rätsel. Jene Expeditionen in die Tiefe, die Antworten auf die Fragen geben sollen, werfen mehr Fragen auf als dass sie die erhoffte Aufklärung bringen. Al'Tacht ist verworrenes Durcheinander der verschiedenen Schichten. Nur an wenigen Stellen liegen diese geordnet übereinander. Die Regel sind vielmehr fließende Übergänge von einer Schicht in eine andere – häufig auch nur durch engste Durchgänge zu erreichen oder hinter Geröllmassen verborgen. Diese Übergänge können alte Brunnenschächte, eingestürzte Gänge oder Gebäude oder einfache Löcher im Boden sein. Auch die Gänge, die Schatzsucher planlos durch den Untergrund gruben, enden bisweilen vor aufgebrochenen Kammern, von denen niemand mehr weiß, wer oder was sich in ihnen befand. Selbst Expeditionen in vermeintlich sichere Schichten

bergen so immer noch ein großes Risiko in sich. Unvorsichtige Forscher können schnell auf versiegelte Kammern aus der echsischen Frühzeit stoßen und wehe dem, der die längst verbliebenen Schutz- und Bannsymbole übersieht.

Die wenigen Expeditionen nach Al'Tacht werden meist von den Erhabenen unter großer Geheimhaltung oder von Glücksrittern von außerhalb durchgeführt. Dabei ist es sehr schwierig, in Fasar einen ortskundigen Führer zu finden, da nur die wenigsten Bewohner der Stadt so verrückt sind, tief in die Unterstadt vorzustoßen. Und wer doch sein Auskommen damit sichert, der legt größte Vorsicht an den Tag und versucht, niemals die Belange der Erhabenen zu kreuzen.

CORUMBRA,

DIE GOLDENE STADT DER G'ROLME

»Da erblickten die Hirten hoch droben auf dem höchsten Gebein des Berges zwischen dem Gesang des Windes und dem Bleichen der Felsen einen großen Demanten, der hatte die Form eines Herzens. Und als die Hirten dreimal gegen den Demanten klopfen, da verwandelte er für sie ein Schaf in Gold. Die Hirten frohlockten und litten von da an keine Armut mehr und Steine, Häuser, Bäche wünschten sie sich zu Golde, wie es ihnen gerade gefiel. [...] Da nun von so viel Gold gerne erzählt wurde, trug man auch Bergkönig Kratschmak Geschichten über den Stein zu, und seine Augen leuchteten im Goldfieber. [...] König Kratschmak schuf aber mit dem Demanten unermessliche Schätze und bezahlte Baumeister und Alchimisten und Zauberer, dass sie ihm erbauten Corumbra, die Stadt des Goldes. Das demantene Herz lag dort in einem Tempel der Reichtümer, bewacht von lebenden Rüstungen und Statuen aus Stahl, Basalt und Gold. Aber die Gier nach dem Demanten verdarb alle, die dessen Werk erblickten, und so erschlugen sich die Einwohner Corumbras gegenseitig. Einer nach dem anderen fiel dem Goldfieber anheim. Einer nach dem anderen starb. Zuletzt lebte nur noch König Kratschmak. Seine blutigen Hände umklammerten den Demanten und er vergaß über den Anblick seines Funkelns Schlaf, Essen und Trinken. Und so verdurstete er inmitten goldener Wände und Fußböden. Wer aber seinen Demanten findet und nicht dem Goldfieber erliegt, ist ein gemachter Mann.«

—aus dem hügelzergischen Märchen König Kratschmak und der Goldmacherstein, vermutlich ursprünglich von den Ambosszergen stammend

Corumbra ist – wie das Adamantenland, Umrazim oder das Güldenland – einer jener Namen, die Aventurier mit der Verheißung von Wohlstand und unermesslichem Reichtum verbinden. Verschiedene Märchen der Mittelländer, Tulamiden, Zwerge und Grolme kennen den Namen der Goldenen Stadt. Sie erzählen von ihrem Aufstieg zu großer Pracht oder ihrem Fall in tiefe Verdammnis. Jedes Volk, das Geschichten über Corumbra kennt, schreibt die Errichtung der Stadt zumindest unbewusst den eigenen Vorfahren zu. Glücksritter träumen davon, die Goldstadt zu finden und ihre großen Schätze zu bergen. Die Lage Corumbras und wahren Hintergründe des Mythos kennt dagegen kaum jemand: Die Ruinen der Stadt liegen tief im Amboss-Gebirge, fest eingeschlossen von Granitmassen. In den Gängen und prunkvollen Hallen wandeln nur noch untote Grolme und Grolmengeister – die verfluchten Überreste der tatsächlichen einstigen Bewohner.





GESCHICHTE

Vor vielen Jahrtausenden gründeten Grolme Corumbra in den Tiefen des Amboss, fernab von Himmel und Sonne. Sie bauten für die Ewigkeit und in großer Furcht vor etwas, das jenseits des Berges lauerte. Straßen und Wohnhäuser, Werkstätten und Märkte, Paläste und Schatzkammern erblühten in schwindelerregender Pracht und Größe. Anlagen zur Gewinnung von Bodenschätzen und Trinkwasser sollten Äonen überdauern. Die Zugänge zur Stadt waren schmal und von mächtigen Verteidigungsanlagen geschützt. Nur Frischluft und manche Nahrungsmittel mussten noch von der Oberfläche kommen. Die Grolme wollten ganz offenbar eine Ewigkeit in der Tiefe ausharren.

Vielleicht war der große "Schatz", um den die Stadt entstanden ist, der Grund für diese Isolation: Die Natur dieses Kleinods bleibt unbekannt, die Grolme hatten es aber anscheinend jemandem gestohlen, der sie nur hier, in den tiefsten Tiefen, nicht mehr erreichen konnte. Der Schatz inspirierte die Baumeister zu glanzvollen Kunstwerken und gab ihnen die Macht, goldene Säulen und Wände aus Edelsteinen zu errichten. Raubzüge der Grolme mehrten die Reichtümer weiter. Corumbras Pracht war zu dieser Zeit schier blendend und musste den Neid der Schicksalsmächte befürchten. Das Unheil lag inmitten der Stadt: Der große Schatz verückte die Grolme immer mehr und steigerte ihre Habgier. Streitereien um die Königswürde und um die Wacht über den großen Schatz wurden immer häufiger und immer blutiger geführt.

5000 vor BF siedelten die Zwerge im Ambossgebirge, gründeten die Stadt Murolosch und unterhielten bald über gegrabene Gänge vorsichtige Handelskontakte mit Corumbra. Die Gier

der Grolme und der Neid der Zwerge auf die Schätze Corumbras besiegelten jedoch schließlich das Ende der Stadt: Es kam zum Streit zwischen beiden Völkern, zu Vorwürfen von Verrat und Diebstahl. In dem anbrechenden Krieg drohten die Zwerge, den Grolmen und ihrer mächtigen Zauberei zu unterliegen. Um Murolosch davor zu retten, von den Feilschern überrannt zu werden, beschlossen die Zwerge, Corumbra auf immer einzuschließen: Alle Zugänge zur Stadt wurden verschüttet und versiegelt. Die Nahrungsmittel gingen den Grolmen zur Neige und sie verwendeten qualvoll. *Kratschmak*, der letzte König Corumbras, klammerte sich noch im Sterben an den Schatz. Er sprach einen schrecklichen Fluch über die Angroschim und alle anderen, die nach seinem Tod kämen, um ihm das Kleinod zu nehmen. Das Leben wich aus der Goldenen Stadt. Und doch klingen bis heute die Klagelaute der Grolme zwischen ihren Wänden.

Die Ambosszwerge aber meißelten den Krieg um Corumbra bald aus ihren Annalen – zu schmachlich erschienen ihnen ihr Vorgehen und der Tod eines ganzen Volkes durch ihre Hand. Sie wollten dieses Vermächtnis nicht ihren Nachkommen hinterlassen. Und so weiß heute kaum jemand von den Vorgängen der damaligen Zeit.

DIE SUCHE NACH DER GOLDENEN STADT

Wer Corumbra finden will, kann Erkenntnisse aus dem Vergleich von Märchen und Legenden ziehen oder Indizien bei Untersuchungen der wenigen bekannten Artefakte aus Corumbra finden. Die Spur führt zum Amboss-Gebirge.

Im Bergkönigreich Waldwacht gibt es nur wenige Zwerge, die etwas Konkretes über Corumbra wissen – und noch weniger, die





bereit sind, die Wahrheit über diesen Ort und die Geschichte seiner Auslöschung mit Außenstehenden zu teilen. *Xolgorax*, der örtliche Hochgeweihte des Angrosch, kennt einige wichtige Einzelheiten. Aber er versucht leichtsinnige Schatzsucher von einem gefährlichen Vordringen in den Berg abzuhalten: Corumbra soll man über die *Tiefen von Gruldur* erreichen können, ein altes, verfluchtes Gangsystem, in dem es einst Kämpfe zwischen Angroschim und "drachenanbetenden Grolmurim" gegeben haben soll. Bergkönig Arombolosch erteilt nicht leichtfertig die Erlaubnis, die Tiefen von Gruldur aufsuchen zu dürfen.

DER VORSTOß NACH CORUMBRA

Zugang

Die versiegelten Tiefen von Gruldur kann man über zwei Wege betreten und wieder verlassen:

☞ Nahe Murolosch ist eine Höhle mit einem uralten Säulengang zu erreichen, den Kenner als zyklisches Bauwerk identifizieren können. Mit bestimmten Steinscheiben, die in die Säulen gesetzt werden, lässt sich ein magisches Portal öffnen, das in das lichtlose Herz des Gebirges führt (siehe auch das Computerspiel **Drakensang**).

☞ Von einer verlassenen, früheren Borbaradianer-Abtei im Amboss kann man ein weitläufiges Tunnelsystem erreichen, das über schwierige Stiegen bis hinab zu den Tiefen von Gruldur führt (**Angroschs Kinder**).

Die Tiefen von Gruldur

Diese langen, stickigen Gänge und hohen Kammern waren einst ein zwergischer Vorposten am Rande Corumbras. Man kann noch Überreste von Verteidigungsgeräten und Belagerungswaffen sowie Schlachtfelder zwischen Zwergen und Grolmen finden. Zugänge, die hinaus in Richtung Tageslicht führen könnten, wurden einst fachmännisch zum Einsturz gebracht. Waffengeklirr, Todesschreie und Wehklagen unterbrechen dann und wann die drückende Stille Gruldurs. Geisterhafte Erscheinungen von Zwergen und Grolmen liefern sich noch immer Kämpfe. In manchen Kavernen kann man große, schwebende Steine von strikter geometrischer Form entdecken. Sie tragen gelb glühende Glyphen und wurden einst von den Grolmen mit Objektmagie geschaffen. Mit der richtigen Zaubergeste bewegen sie sich leise und schnell durch die Luft und bilden Kante an Kante Tore, Brücken oder Wände – oder zermalmen als Teil von Fallen Eindringlinge.

Gefahren: Durch ihre Rachsucht getrieben, führen untote Grolme und Grolmengeister noch heute ein Unleben in Gruldur, kratzen mit ihren langen Krallen am Stein und suchen fortwährend nach einem Ausgang. Sie halten Eindringlinge jeder Art für Feinde, die ihre Schätze rauben wollen. Manche Fallen der Zwerge (mechanisch) oder der Grolme (meist magisch oder magomechanisch) sind noch immer aktiv. Wer den Weg nicht zurück an die Oberfläche findet, droht zu verhungern.

Schätze: uralte Zwergen- und Grolmenwaffen, Schmuck von Leichen

Corumbra

Als Zugang zur Goldenen Stadt diente einst eine mehrere hundert Schritt lange Brücke aus magischen Glyphensteinen, die sich über einen bodenlosen Abgrund spannte. Im Krieg ge-

gen die Zwerge rissen die Grolme die Brücke ein. Noch heute schweben bedrohliche Monolithen über dem Abgrund und wenden sich gegen jene, die Corumbra betreten wollen.

Die Goldene Stadt glänzt und strahlt selbst nach Jahrtausenden: In einer von blauen Leuchtkristallen erhellten Kaverne, in der eine Stadt von der Größe Al'Anfas bequem Platz hätte, funkeln goldene Mauern und Dächer, silberne Tore und Schmuckreliefs mit Diamanten, Rubinen und Saphiren. Leuchtsteine glimmen auf, wenn sich Betrachter nähern, magische Würfel formen sich zu hilfreichen Brücken, Treppen und Rampen, wo man sie braucht. Tische decken sich von selbst, Gartenwerkzeug bestellt den Boden, als wäre nicht alles Leben seit Jahrtausenden vergangen.

Die Stadt windet sich an den Wänden der gewaltigen Höhle spiralförmig in die Tiefe und zeigt dem Besucher Paläste, Werkstätten, Monumente und Plätze, deren Kolossalarchitektur und in die Höhe geschraubten Wände paradox erscheinen, wenn man die Körpergröße der einstigen Bewohner bedenkt. Erst auf den zweiten Blick trüben Kampffessuren und Grolmengerippe die alte Pracht. Das Zentrum und den tiefsten Punkt der Stadt bilden das halb zerstörte *Königsschloss* und der *Tempel des Großen Schatzes*: Was immer das so begehrte Herz Corumbras war, es ist nun fort. Auch von dem Geist des letzten Königs Kratschmak fehlt jede Spur.

Gefahren: Magische Fallen arbeiten meist mit Feuer oder zermalmenden Steinen – und reagieren insbesondere auf anwesende Zwerge, mitunter aber auch auf andere Eindringlinge; die Grolme haben etliche Stein- und Metallgolems als Bewacher der Stadt gefertigt, von Grolmengröße bis hin zum acht Schritt hohen Wächter des Tempels. Die schiere Menge der Schätze kann bei *goldgierigen* Charakteren das gefährliche Goldfieber auslösen, bei dem man u.a. irrationalerweise glaubt, alle möglichen Teilhaber früher oder später beseitigen zu müssen.

Schätze: zahllose Reichtümer; Edelmetalle in gewaltigen Mengen und Formen; Gemmen in unerhörter Größe (allein mit dem Edelsteinschmuck eines einfachen Trinkbrunnens könnte man einen Palast in Neu-Gareth erstehen); magische Artefakte mit Zaubern aus den Bereichen Objekt, Telekinese und Umwelt

EXPEDITION NACH CORUMBRA

Die Goldene Stadt kann Ziel eines Schatzsucher-Abenteuers sein, das sich mit nicht weniger als einigen der größten versunkenen Reichtümer Aventuriens zufriedengeben möchte. Lohnt sich die Mühe oder ereilt der Fluch der Grolme die Expedition? Die Herausforderungen und Verlockungen Corumbras lassen beides zu.

Ähnliche Anlagen sind (ebenso reich und legendär) die untergegangene Zwergenstadt *Umrazim* im Orkland (siehe weiter unten) und die (ebenso grolmischen) Hallen von *Lolgrolmosch* im Phecanowald (siehe das Abenteuer **Sagenhaftes Loglrolmosch** im Anthologie-Band **Kar Domadrosch**). Die Tiefen von Gruldur können im DSA-Computerspiel **Drakensang** erforscht werden, nicht aber Corumbra selbst.

Der Große Schatz

Das Herzstück Corumbras war das legendäre Adamantene Herz (**WdZ 413**), in Wahrheit der Karfunkel des Alten Drachen *Umbracor*. Vor Urzeiten erschlug Umbracors missgünstiger Sohn *Ardakor* seinen Vater und nahm dessen Platz als einer der Hüter





der Dritten Sphäre ein. Grolme stahlen den Karfunkel, einen mannsgroßen Edelstein, und versteckten sich vor den Häschern Ardakors tief im Gestein des Amboss-Gebirges, wo sie um ihren mächtigen Schatz Corumbra erbauten. Nach dem Ende Corumbras wurde Umbracors Karfunkel von Zyklopen geborgen, die ihn fortan im Namen Ingerimms in nahen Lavahöhlen hüteten. Mit dem Adamantenen Herz ging auch der Geist König Kratschmaks fort, der sich nicht von den Schatz trennen ließ und seither die Zyklopen terrorisierte. 1032 BF gelang es einem Helden, zum Adamantenen Herzen vorzustößen, Umbracors Geist wiederzuerwecken und ihm zum Sieg über Ardakor zu verhelfen. Seitdem ist Umbracors Karfunkel wieder Teil eines Drachenleibs und der größte Schatz der verfluchten Grolmenstadt ist außer Reichweite für jeden Schatzjäger.

UMRAZIM, DIE GOLDENE

»Viel hört man heutzutage über das legendäre Umrazim, die goldene Stadt der Kinder Aboralms. Ihre Herren sollen vor Tausenden Jahren derartig reich gewesen sein, dass sie ihre Hallen mit Böden aus Gold, Silber und Platin ‚verzierten‘ und Wandfriese aus funkelnden Edelsteinen schufen! Ob dieser Maßlosigkeit wurde der Schöpfer der Zwerge, Angrosch selbst, zornig. Zu viel hatten sie ihm vorenthalten, zu lange hatten sie keine Opfer mehr dargebracht und ihre heilige Aufgabe vergessen. Zerfressen waren sie im Herzen vor Gier und hoffärtig in ihrem Hochmut. Dafür schlug er sie mit Blindheit für das edle Metall und ließ die Erde beben. Doch die Kinder Aboralms waren taub für seine Warnung, vergessen war die Reue für die Taten Aghiras und den ersten Brudermord. So schufen sie sich eine Linse, mit der sie Angroschs Fluch brachen: das Goldauge. Geschaffen aus dem verfluchten Smaragd des Ordamon, beseelt mit der Kraft Angrimoschs, des Verderbers der Felsen. Groß war der Jubel unter den Herren Umrazims, denn nun stand ihnen kein Gott mehr im Wege und ihre Gänge und Tunnel fraßen sich ins Gestein und entrissen Sumu Schatz um Schatz. Doch die Finsternis des gülden Auges fraß nur noch mehr an ihren Seelen. Sie verschleppten die Bewohner der umliegenden Steppen, schwarzpelige Orken, rotstruppige Goblins, schwabbelige Oger und schmutzige Höhlenmenschen, und trieben sie hinab in ihre Tunnel, wo sie graben mussten, bis sie vor Entkräftung starben. Schließlich ward der Herr Angrosch so zornig über sein missratenes Volk, dass er den Kreaturen des Orkenlandes selbst erschien: Er lehrte die Primitiven von der Glut der Schmelze und verlieh ihnen die Kraft, den Stahl zu formen und Waffen zu schaffen. Und so fielen die Schwarzpeligigen in endlosem Strom über die Vorposten und Festungen Umrazims her. Viele Jahrzehnte kämpften die Zwerge gegen die Orken und lange schien es, als wären sie unbesiegbar. Doch da offenbarte sich der Fluch des Angrimosch: Wie Papier zerrissen die Sklaven ihre Ketten und der verdorbene Felsen selbst begann die Kinder Aboralms zu verschlingen. Tunnel um Tunnel fiel und wo die Orken eindrangten, da schlachteten sie nieder, was ihnen in die Klauen fiel. Groß war das Wehklagen der Zwerge und endlich besannen sie sich auf ihren Schöpfer. Bergeweise Schätze sollen sie in jenen Tagen in die Feuerschächte geworfen haben, doch Angrosch hatte das Magmangar erkalten lassen und keines ihrer Opfer nahm er an. Zweimal hatten die Kinder Aboralms seiner gefrevelt, zweimal hatte er sie gewarnt – ein drittes Mal sollten sie keine Gnade erhalten.

Schließlich brach der letzte Widerstand und die Orken trieben die verbliebenen Zwerge, kaum mehr als ein paar Hände voll, nackend

hinaus in die Ebene, wo sie sich unter Steinen verkrochen und verkümmerten im Geiste. Angrosch aber gewährte seinen neuen Dienern, den Schwarzpeligigen, einen Teil der Schätze Umrazims, bevor er die Binge und die darin lauernde Macht Angrimoschs verschloss und ihre Eingänge verschüttete.

So ist sie auch heute noch versiegelt, gefüllt mit Bergen von Gold und Edelsteinen – und den Geistern der Frevler, die als Sklaven Angrimoschs keine Hoffnung auf Erlösung kennen.«

—Erzählung eines Angrosch-Geweihten über das Volk Aboralms, neuzeitlich

Die Gänge und Hallen Umrazims erstrecken sich über viele Meilen in den Bergen des Firunswalls, tief in die Gebeine Sumus hinab. Die meisten Zugänge wurden beim Untergang der Binge verschüttet – ob durch elementare Gewalten oder die Kämpfe ist heutzutage nicht mehr festzustellen. Die Natur hat die Überreste jener Tore restlos zurückerobert und so ist es äußerst schwierig, überhaupt eine Stelle zu entdecken, an der man einen Zugang wieder freilegen könnte. Wer sich einmal ins Innere der alten Anlagen vorgearbeitet hat, der wird schon bald merken, dass ihre Erkundung eine Lebensaufgabe darstellt. Über Jahrhunderte gruben sich die Kinder Aboralms in die metall- und edelsteinreichen Berge, errichteten Schmelzen, Hammerwerke und Schmieden, Wohnhallen, Tempel und Schatzkammern. Die älteren Bauwerke folgen noch einer sinnvollen Anlage, wie Zwerge sie seit Jahrtausenden betreiben, doch schließlich stößt der Forscher auch auf jene Gänge, die nach der Abkehr von Angrosch und dem Erblinden für die unterirdische Welt gegraben wurden: Ohne ersichtlichen Sinn und Verstand fressen sie sich durch das Gestein, oftmals einfach einer ergiebigen Erzader folgend und kaum bearbeitet. Schwere verrostete Ketten und Ringe künden vom Schicksal Tausender Sklaven, die hier wie Tiere gehalten wurden und deren einziger Lebenssinn darin bestand, für ihre Herren zu graben.

In allen Teilen Umrazims stößt man auf zerfallende Knochen und mumifizierte Leichen, nicht nur von Zwergen. Ganze Teile der alten Binge sind ausgebrannt und verwüstet. Unverkennbar sind die Spuren des Schlachtens, das hier getobt hat. Doch gibt es auch mehr als genug Abschnitte, die noch immer so erhalten sind, wie sie die Zwerge einst schufen – oftmals Wohnanlagen, die von innen verrammelt wurden, um die gehorteten Schätze lieber mit in den Tod zu nehmen, als sie den Eindringlingen zu überlassen. Hier sind ganze Räume mit goldenen Platten ausgekleidet und die Böden mit Mosaiken aus edlen Steinen geschmückt.

Wuchernde Kristallgärten versperren den Weg mit funkelnder Pracht, während die zwergischen Pilzzüchtungen ganze Höhlen erobert haben und alles mit einem Mantel aus leuchtendem Schleim verdecken oder als eisenhart verholzte Gewächse das weitere Vordringen nahezu unmöglich machen. Die tieferen Ebenen sind oftmals mit Wasser geflutet und in mancher Höhle haben sich giftige Gase gesammelt. Wildes Getier, wie Höhlenspinnen, Grubenwürmer und Wühlschrate, ist in die Tunnel eingedrungen und lauert darauf, Eindringlinge zu verschlingen. Doch sind das nicht die einzigen Gefahren, die auf den Schatzjäger warten: Mörderische Fallenanlagen, oftmals mit finsterner Magie betrieben, zerstückeln noch heute jeden Unvorsichtigen, und viele Gänge sind einsturzgefährdet und können schon durch ein zu lautes Geräusch oder einen unachtsamen Tritt wie ein Kartenhaus zusammenbrechen.





DIE GEISTER DER TOTEN

»Sie wispern, wispern, wispern ... erzählen vom Tod und der Gier ... ihre kalten klammen Finger streifen durch Fels und Gebein ... saugen ... zerren ...«

—alpträumerhaftes Gemurmel Gand-las Tochter der Gorscha, Königin der Roten Zwerge, 1026 BF

Dutzende, wenn nicht gar Hunderte Geister bevölkern die Tiefen Umrazims: Erschlagene Zwerge, die immer und immer wieder ihren grausigen Tod durchleben oder die Zugänge zu einer längst geplünderten Wohnhalle bewachen; garstige Albgestalten, die in versiegelten Kammern lauern, einzig besessen und getrieben von ihrer finsternen Gier, die sich längst nicht mehr nur um ihr verfluchtes Gold, sondern auch um die Kraft der Lebenden dreht; jammernde Irrlichter Dutzender Sklaven, die hier ihren Tod fanden und jeden, der sich an ihrer Arbeit bereichern will, in bodenlose Abgründe oder einstürzende Gänge zu locken versuchen – aber auch die Geister Verlorener, jener Zwerge, die in ihren letzten Stunden ihre Frevel und Verblendung erkannten und von Reue geplagt den Weg in Angroschs Hallen bis heute nicht fanden.

So mancher Geist hat über die Jahrtausende hinweg große Kraft angesammelt und kann hier, fernab von Praios' Licht, Tag und Nacht erscheinen. Einige haben sogar Macht über andere erlangt und gebieten über eine Horde Geknechteter, die sie auf Eindringlinge hetzen, um deren Kräfte auszusaugen. Einer der Mächtigsten unter ihnen ist der Geist von *Ardoragh*, dem letzten Bergkönig. Er brachte sich selbst als Opfer an Angrosch dar. Wenige Augenblicke vor seinem Flammentod erkannte er jedoch, dass das Väterchen sein Opfer nicht annehmen würde, denn er brachte es nicht von reinem Herzen, sondern aus Angst um seine Schätze und vor der ewigen Verdammnis. Voller Wut verfluchte *Ardoragh* Angrosch und schwor, dass er seine Schätze auch im Tode nicht hergeben werde. Und so lauert er noch immer in einer der größten Schatzkammern, um jeden Eindringling mit seinem geisterhaften Feuer zu verbrennen.

DER FLUCH DER SCHWARZPELZE

»Sklaven und halbwilde Steppenbewohner sollen eine der am besten gesicherten Zwergenfestungen überrannt und niedergemacht haben? Über Jahrtausende hinweg ist dergleichen niemandem gelungen – und viele, die es versuchten, waren besser ausgebildet und ausgerüstet, als die Schwarzpelze des Orklandes es damals gewesen sein



können! Die orkischen Waffen, die wir fanden, sind bestenfalls primitiv zu nennen, Speere mit steinernen Spitzen, Keulen mit Knochensplittern und ungeschlachte Säbel aus minderwertiger Bronze – kein Vergleich zu den stählernen Rüstungen und Äxten der Zwerge.

Und wieso haben sie so viele Schätze zurückgelassen, als sie die Binge erobert hatten? Wieso wurde jeder Eingang – oder Ausgang?! – zum Einsturz gebracht und die Erinnerung an deren Positionen aus dem Gedächtnis der Schamanen getilgt? Wir sind in einer versiegelten Kammer auf Zwergenmumien gestoßen. Ihre Gesichter waren grauenhaft verzerrt und auf ihrer pergamentenen Haut trugen sie merkwürdige Male wie Bisswunden, die noch immer von düsterem Rot waren, als hätten sie gerade erst frisch geblutet. Das Seltsamste sind jedoch die Haufen aus halbverrottetem Unrat, in denen wir sie fanden. Als hätte hier etwas genistet und seine Brut an den Leichen genährt!

Was haben die Schwarzpelze hier tatsächlich freigesetzt? Und hat sich ihr Fluch schließlich gegen sie gewandt?

Seit den Mumien spielen uns unsere Augen Streiche: Immer wieder glauben wir ein Huschen zu sehen oder ein Rascheln zu hören. Doch bisher konnten wir keinen Verfolger entdecken. Nicht einmal im leucht-

enden Pilzschleim waren Spuren und doch behauptet Helmar steif und fest, dort eine nackte Frau gesehen zu haben! Womöglich liegt das an den Gasen hier unten – oder wir hätten doch nicht auf weibliche Begleitung verzichten sollen.«

—niedergeschrieben in einem verfaulenden Notizbuch, zu finden auf der ersten Ebene Umrazims neben der mumifizierten Leiche eines Magiers mit blutroten Bissmalen

GLIMRANG, DER LEUCHTENDE SCHILD (+)

»Bei ihrem Auszug aus Xorlosch nahmen die Kinder Aboralms manchen Schatz mit in den Norden. Der bedeutendste unter ihnen war sicherlich Glimrang, der leuchtende Schild. Aboralm selbst hatte ihn geschmiedet, als Meisterstück, um sich vor Väterchen Angrosch zu beweisen. Seine Kräfte sollen wundersam gewesen sein! Keine Kreatur der Dunkelheit konnte seine gleißende Oberfläche schauen, ohne zu vergehen, denn in ihr brennt ein Funke von Xoschtumur, der Esse Angroschs, selbst. So hell soll der Schild geleuchtet haben, dass er die fliegenden Drax verwirrte und sie nicht mehr wussten, welche Sonne die rechte sei. Mehr als einer von ihnen verlor die Orientierung und stürzte zu Boden hinab, wo er an Angroschs Felsen zerschmettert wurde.





Als Umrazim in Angroschs Zorn versank, da dachte jeder, der leuchtende Schild, das letzte bekannte Meisterwerk der Urväter, wäre mit ihr vergangen. Doch Angrosch zürnte nicht seinem fleißigsten Schüler Aboraln, denn immer wieder gab es im Laufe der Zeiten Berichte von einem wundertätigen Schild, dessen Gleißn die Finsternis vertrieb, bevor er mit seinem Träger wieder in die Dunkelheit zurückkehrte. Wenn wir diesen Schild nur hätten, Lorgolosch wäre bald wieder unser!«

—Erzählung unter den letzten Verteidigern Lorgoloschs, neuzeitlich

Der leuchtende Schild ist einer von vielen Schätzen, die in den Tiefen Umrazims geborgen werden können. Die Erzählungen über sein Auftauchen sind keineswegs übertrieben. In Zeiten großer Not mag es einem auserwählten Streiter gelingen, zu Glimrang vorzudringen und ihn für einen großen Kampf, vor allem gegen Drachen oder die Bedrohungen des Verderbers der Elemente, zu bergen. Seine Oberfläche beginnt in den Händen eines göttergefalligen Trägers zu gleißn, als hätte man eine zweite Sonne vor Augen. Gerade für die Kreaturen Agrimoths ist dieses Licht unerträglich, so dass sie vor ihm fliehen oder vergehen müssen. Auch weltliche Gegner können nur schwer gegen ihn kämpfen, denn das Gleißn blendet ihre Augen und lässt manchen Hieb fehl gehen. Doch die Gnade Angroschs ist nicht von Dauer, er gewährt diese Macht nur für eine Aufgabe. Nach deren Erfüllung verglüht der Schild und kehrt auf wundersamem Wege zu seiner tiefen Ruhestatt zurück. Dort wartet er darauf, erneut von einem großen Helden geführt zu werden. Weitere Mysterien Umrazims können Sie den Spielhilfen **Angroschs Kinder** ab Seite 123 und **Reich des roten Mondes** ab Seite 168 entnehmen.

THARUN – DAS MYSTERIUM DER INNEREN WELT

»Sind nicht die ersten Riesen die Kinder der Giganten? Ist nicht die Riesin Chalwen eine der Ersten und Mächtigsten ihrer Rasse, wenn sie selbst dem Alten Drachen Pyrdacor widerstehen konnte?

Ein erstes Menschenvolk soll ihr gedient haben, und sie schützte es vor dem Zorn des Drachen. Sie sandte es in die Zuflucht Ar'Tharun und gab ihm alle ihre Schätze und Weisheiten mit.«

—aus einem Kommentar zu den Chroniken von Illaris

Bereits alte Legenden tulamidischer Sekten berichten von einer "Welt im Inneren der Welt". Einer Welt, in der fremde "Neugötter" herrschen und wo ihre Priester über ein fremdartiges Menschenvolk regieren – und Schätze, Zaubersteine und magische Metalle und Waffen verbergen. Sie berichten aber auch von unbezwingbaren Kriegerern, schwimmenden und fliegenden Inseln, Reit-Libellen und anderen Dingen, die so phantastisch sind, dass sie meist in das Reich der Märchen verwiesen werden. Doch auch andere alte Rassen wie die Zyklopen haben Erzählungen wie jene, nach der Ingerimm, "nachdem der Krieg der Drachengötter tobte", aus einigen Zyklopen die *Brüder von Monad* schuf und fortführte, auf dass sie menschlichen Dienern des Feuergottes Lehrmeister sein sollten. Auch dies wird gelegentlich mit den Legenden um die von Ingerimm besonders geschätzte Welt Tharun verbunden.

»Als Sumu fühlte, dass sie starb, schuf sie Leben, das sie in ihrem Inneren verbarg. Ihren altgeborenen Sohn Ingerimm hieß sie, den

Lebenskeim zu schützen, und so schmiedete er aus Feuer und Diamant die ewige Flamme Glost, die ein Licht in der Finsternis war. Glimmend in den fünf Farben des Lebens, umwabert von Funkeleuchtern und Feuerwuseln, wurde sie in der Mitte von Sumus Leib platziert.«

—aus der heiligen Originalfassung des Buches *Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten*

Auch wenn es noch niemand gelungen ist, Ingerimms legendäres Meisterwerk Glost zu finden, so wird doch immer wieder danach gesucht. Sei es auf einer Queste und Sinnsuche im Namen des Feuergottes, oder auch um zu sehen, ob es nicht unter Glosts Schein andere Kostbarkeiten Ingerimms gibt.

Man vermutet Zugänge zu Glost im Hohen eisigen Norden, wo unter dem ewigen Eis das Blut der Erde besonders nahe an der Oberfläche kocht. Gewaltige Grotten und Kavernen tun sich hier auf und führen meilenweit in lichtlose Tiefen, wo sich eine verborgene Welt befinden soll. Die Geschöpfe der Unterwelt kommen nur selten an die Oberfläche, doch die Wesen der Oberwelt kommen zur Jagd bisweilen hinab in das unsichere Halbdunkel, das nur von glühenden Ingerimmaugen, leuchtenden Pilzen und Moosen erhellt wird.

Doch auch an anderen Orten, in denen tiefe Klüfte in unauslotbare Tiefen führen, wird ein Zugang zur Inneren Welt vermutet. Die Anhänger der Hohlwelttheorie des Freiherren Hadumar von Wiesen-Ostreich vermuten sogar am Weltenrand im eisigen Norden einen Weg in die Welt innerhalb Deres. Andere mutmaßen einen Zugang auf einer Insel im Meer der Sieben Winde oder an der elementaren Zitadelle des Feuers – doch auch deren Lage ist ungewiss. Sie wird abwechselnd südlich Aventuriens, in den Feuerschluchten des Ehernen Schwertes oder auf dem fernen Südkontinent Uthuria vermutet.

»Kaum erreichbar, von schrecklichen Wächtern abgeschirmt, ist die Globis Tarunis. Bemerkenswert ist die elementare Connexio der derischen und tarunischen Sphäre. Der Limbus nahe Tarun ist eine Festung, der Weg über die Elemente Ingras gangbarer.«

—Porta Aithericca – Tore in den Äther, überarbeitete Ausgabe, ca. 700 BF

Wo auch immer man den Weg sucht: In tiefen Kavernen oder durch das feurige Element selber, der Weg ist nicht leicht: Ein zaubermächtiger Akademieleiter Rashduls verschwand trotz der Hilfe von sechs Djinnen ebenso auf der Suche nach Tharuns Geheimnissen wie zwei Erzmagier, die mit einer großen Artefakt-Sammlung verschollen blieben. Die Kusliker Hallen verzeichnen fünf Hesinde-Geweihte, die auf der Suche verloren gingen, und in Gareth wartet man noch immer auf die Rückkehr einer Expedition der *Kaiserlich Derographischen Gesellschaft*.

Manchem Gelehrten wird bei der Durchsicht alter Legenden bewusst, das Tharun mehr als ein Mythos sein muss: Die Götter des Pantheons der 'Neugötter' finden sich in gütendländischen Schriften und Tempeln ebenso wie in bosparanischen Aufzeichnungen, und alle paar hundert Jahre wird von seltsamen runengeschmückten Zaubersteinen mit erstaunlichen Kräften erzählt, die aus dieser fremdartigen Welt stammen sollen. Auch wenn diese Berichte nur wenig verbreitet sind, so macht sich dennoch immer wieder jemand auf, um ihren wahren Kern – oder ei-





nen vermissten Gelehrten – zu finden. Wenn die Welt Tharun für Helden vorerst unerreichbar bleibt, so dient die Legende um Tharun, die verschollene Menschheit und ihre legendären Schätze doch als Ziel für manche Queste in die Tiefe Deres. Dabei ist jedoch eines zu beachten, was heute kaum ein Bewohner

Aventuriens weiß: Tharun liegt gar nicht im Inneren Deres, es handelt sich viel mehr um eine Globule. Doch die Zugänge liegen meist tief unter der Oberfläche der Kontinente verborgen, so dass die Findung eines Weges alleine schon ein Abenteuer für jeden Höhlenforscher darstellt.

KLEINERE GEHEIMNISSE DES AVENTURISCHEN UNTERGRUNDES

LÖCHER IM BODEN

In Aventurien gibt es an gleich mehreren Stellen Löcher, deren Grund nicht zu erkennen ist. Selbst wenn man etwas hinab wirft, verrät kein Laut, wie tief die Abgründe wohl sein mögen. Die bekanntesten Löcher sind:

☛ Die **Bodenlose Grube von Rulat** an der Nordostspitze der Insel, die das Zentrum eines charyptiden Unheiligtums darstellt. Sie soll geradewegs in das Reich der Erzdämonin führen, einige hochrangige Paktierer vermuten jedoch, dass es in einigen Dutzend Schritt Tiefe auch noch manche Schächte und Gänge gibt, die manches Geheimnis und auch manche bössartige Kreatur beherbergen sollen. Zwölfgöttertreue Helden hingegen haben schon den Abstieg gewagt, um gegen das Böse zu kämpfen – bisher kehrte jedoch niemand zurück.

☛ Der **Schöpferschacht von Isnatosch (*)** liegt im zwergischen Bergkönigreich Eisenwald und stellt eine dem Angrosch heilige Grube dar. Warme Luft steigt auf, jedoch keine giftigen Dämpfe, weshalb es sich eher nicht um einen Lavaschacht handeln dürfte. Gelegentlich lassen sich von Träumen geplagte Angroschim hier abseilen, um den Willen des Schöpfers zu ergründen. Wenn sie wieder hochgezogen werden, vermag jedoch keiner von dem zu berichten, was er dort unten fand.

☛ Die **Mutter aller Löcher (*)** ist ein tiefer und fast senkrechter Schacht im mhanadischen Hochland, der seltsam bearbeitet scheint, an dessen Rändern sich aber stabile Schlingpflanzen hinab winden, so dass man zumindest ein Stück weit sicher hinabsteigen kann. Bis zu einem Dutzend Schritt steigt die Jugend der Umgebung als Mutprobe, weiter wagt sich niemand. Es heißt, in der Tiefe würden Gänge abzweigen, und mancher Haimamud glaubt, dass dort unten die Überreste des Großen Schwarmslauern.

DER FELSFRESSER (+)

In den Gebirgen Nordaventuriens berichten Zwerge und manche Wanderer in tiefen Höhlen von dem Felsfresser, einer angeblich mehrere Dutzend Schritt langen Kreatur aus den finstersten Albträumen. Auf acht Beinen soll sie sich fortbewegen, zwei Köpfe mit messerscharfen Zähnen wühlen sich selbst durch stabilsten Fels. Ob es sich bei dem Wesen nur um ein Hirngespinnst, ausgelöst durch giftige Grubengase, oder ein Überbleibsel vergangener Zeitalter handelt, ist unbekannt. Seit jedoch der Al'Anfaner Grande Goldo Paligan einen Bericht über den Felsfresser gehört hat, hat er eine Belohnung ausgesetzt, um das Wesen lebend (!) zu fangen. Das wäre seiner Meinung nach eine ideale Attraktion für den Pöbel Al'Anfas und eine vortreffliche Hilfe in den Opalminen im Regengebirge.

DIE VERLORENEN VON YAR'DASHAM (+)

Auf der Syllanischen Halbinsel befindet sich das kleine Piratennest Yar'Dasham, das noch auf gildenländische Wurzeln der ersten bosparanischen Besiedlung des Südens zurückgeht. In den

Dunklen Zeiten blühten hier uralte Kulte aus dem Westen, wurden hier Blutopfer gebracht, die in ihrem Ausmaß selbst die Wudu in den Schatten gestellt hätten. Erst nach dem Silem-Horas-Edikt wurden die Götzenanbeter verfolgt und ihr Kult ausgerottet – so glaubten zumindest die Legionen. Einige wenige Kultisten haben sich jedoch in die tiefen Höhlen des umgebenden Dschungels zurückgezogen, wo ihre Nachfahren Jahrhunderte ausharrten, zerfressen vor Hass und kaum noch etwas mit den Menschen gemein habend, die sie einst waren. Aufgeschreckt von Erschütterungen der Magie in den letzten Jahren, die ihre degenerierten Priester wahrnahmen, sind sie wieder in Richtung Oberfläche vorgestoßen – und rauben wieder Siedler, deren Blut sie saufen. Niemand ahnt etwas von der Natur der lautlosen Feinde in der Nacht, seit jedoch einer der bleichen und haarlosen Verlorenen im Mondschein gesehen wurde, machen schon Gerüchte von Vampiren die Runde. Nur eins ist klar: Wenn nicht bald jemand die Gefahr beseitigt, wird Yar'Dasham vor schweren Zeiten stehen.

INGERIMMS VERBORGENE SCHÄTZE (+)

Hoch begehrt sind die wenigen bekannten Lagerstätten der magischen Metalle in Aventurien. Geradezu legendär ist die Endurium-Mine am Amran Anji in der Maraskankette, und auch um die Mindorium-Mine in der Gorischen Wüste ranken sich manche Gerüchte. Doch da diese halbwegs bekannten Minen nicht zugänglich sind, suchen Prospektoren und Glücksritter immer wieder nach neuen Lagerstätten. Während der relativ ziellosen Suche allerdings kaum Glück beschieden ist, gibt es doch eine Spur, die bisher fast niemandem aufgefallen ist: alte Geschichten aus der Zeit des Diamantenen Sultanats in der Halle der letzten Geheimnisse berichten von den Reichtümern des Khunchomer Sultanats und auch vom "Göttermetall" der Herrscher. Eine Schnitzeljagd durch urtulamidische Archive, Tempel und Gräber mag schließlich zur verborgenen Mine von Al'Arquz im Khoram-Gebirge führen. Doch hier angelangt müssen erst einmal die Chimärenwächter überwunden werden, bevor die Helden mit dem Mindorium der Mine ihren Lebensabend sicher gestalten können.

DER FEENGARTEN VON ILGENQUELL (+)

Ilgenquell ist ein altes albernisches Herrenhaus, das schon seit Jahrzehnten verlassen in der Nähe eines der vielen Feenwälder der Provinz steht. Die ursprünglichen Bewohner mussten es vor langer Zeit aufgeben, da der eigentlich zum Lustwandeln angelegte Irrgarten des Herrenhauses Feen wie magisch anzog. Ihre Späße und Wünsche machten ein Leben für die Adligen praktisch unmöglich. Dazu kommt, dass der Irrgarten beständig seine Form ändert und an manchen Stellen gar Übergänge in die Anderswelt bestehen sollen. Die Familie von Ilgenquell hatte derweil auch sonst kein Glück, ihr letzter Vertreter starb im albernischen Bürgerkrieg – und die Suche nach einem Erben gestaltet sich schwierig. Umso mehr dürfte es da einen adligen





Helden freuen, wenn er plötzlich die Nachricht von einem unverhofften Erbe erhält, das er antreten kann.

PALAKAR, DIE VERSCHÜTTETE STADT

Palakar auf der Zyklopeninsel Pailos war während der Dunklen Zeiten das spirituelle Zentrum der ketzerischen Sekte der Nemekathäer unter ihrem düsteren Propheten. Doch ein Ausbruch des Vulkans Amran Nemoras, interpretiert als göttliche Strafe, vernichtete die Stadt und ihre ausgedehnte Nekropole vor über tausend Jahren. Heute liegt düstere Ruhe über den Ruinen, die nur teilweise aus der erkalteten Lava ragen. Vor einigen Jahren plünderten Al'Anfaner einige der freiliegenden Grabanlagen – folgten den sich dabei öffnenden Gängen aber nur ein kleines Stück, abgeschreckt von Geistererscheinungen und auch bössartigen Fallen. Es scheint aber, als würden sich unter der Lava ganze Stadtteile noch fast unbeschädigt erstrecken, so als hätte Boron seine schützende Hand über die Stadt seiner Diener gehalten.

DIE TER-RİJBEH-PASSAGE (+)

Vor etwa 100 Jahren erforschte die horasische Admiralın Yaquıria ter Rijben aus Grangor auf der Karavelle *Phecadien* das südliche Perlenmeer und vor allem die Waldinseln. Berühmt ist sie vor allem für die Entdeckung des nach ihr benannten Archipels. Doch eine eigentlich noch bedeutendere Entdeckung ist verloren gegangen: eine unterirdische Passage zwischen den Waldinseln Pekladi und Sukkuvelani, die sich unter dem Meer hindurch schlängelt! Das Geheimnis schien ihr so bedeutend, dass sie es nicht in das Logbuch eintrug, wodurch es aber etwa zehn Jahre später bei einem Brand der Admiralität verloren ging, bei der jeder Geheimnisträger umkam. Seitdem ahnt kaum jemand

etwas von dem Gangsystem, dessen Eingänge zwar manchem Utulustamm bekannt sind, bei ihnen aber als Tabu gelten. Das Gangsystem könnte unschätzbar wertvoll sein, wenn man von seiner Existenz wüsste, darüber hinaus ist kaum bekannt, wie weit die Gänge reichen – und was oder wer sie bevölkern mag.

DIE HÖHLE VON GROH'GV'MVR

Unter diesem Namen ist eine Höhle an der Ostseite des nördlichen Regengebirges bekannt, die im Gebiet der Anoihas liegt und mit einem der stärksten Tabus der Waldmenschen belegt ist. In ihr beschwor in den letzten Tagen der Echsenherrscher ein zaubermächtiger Leviatan die Dämonin Aphasmayra, die erst später von einer Sphinx besiegt werden konnte. Diese bewacht heute angeblich das damals aufgestoßene Tor in die Niederhöhlen. Doch die Gänge bieten noch mehr Geheimnisse, war sie doch schon vor den Zeiten der Echsen eine bedeutende Kultstelle vormenschlicher Völker. Doch um die Geheimnisse der Höhle zu erkunden, müsste erst einmal ein Weg vorbei an den Waldmenschen gefunden werden.

DER HORT DES DUNGLOPIR (+)

Dunglopır war ein alter und recht gemütlicher Kaiserdrache, der vor etwa zwanzig Jahren an Altersschwäche starb – dessen Hort aber auf Grund der Lebensweise des Drachen nicht nach seinen Tod gefunden und von anderen Drachen geplündert wurde. Er bietet zwar für einen Drachen dieser Größe nur wenige Schätze (die dennoch jede Abenteuergruppe reich machen würden), aber dafür die Überreste des Drachen nebst seinem Schuppenkleid und seinem Karfunkel. Allerdings hat sich gleich eine ganze Tatzelwurm-Familie hier eingenistet, die den gut versteckten





Hort sehr schätzt und sicher nicht freiwillig das Feld räumen würde. Sie können den Hort des Dunglopir in einem beliebigen aventurischen Gebirge platzieren.

DIE SPINNENGROTTE VON NUURUPEKKARIN

Weit im hohen Norden kennen die Schamanen der Nivesen und auch einige andere Völker die verborgenen Spinnengrotten von Nuurupekkarin, deren Eingang sich inmitten der Tuundra am Fuße einer mit allerlei Unkraut bewachsenen Senke befindet. Kaum jemand sucht sich freiwillig einen Weg durch das dichte Unterholz, denn auch allerlei handtellergroße Spinnen tummeln sich dort. Nur eine spezielle Paste aus geheimen Kräutern kann den Nivesen für spezielle Rituale den Zugang zu den weit verzweigten Höhlen ebnen. Hier halten sie zu diesen Anlässen stumme Zwiesprache mit einer riesigen Spinne, die in einer der tiefsten Grotten leben und schon Jahrtausende erlebt haben soll. Die Nivesen glauben, dass es sich bei der Spinne um eine Verbündete der Waldmenschen handelt, die einst in Liskas Fell lebte und dort allerlei Feinde fraß, die zu klein für die Himmelswölfin waren. Und nun lebt die Spinne im Land der Menschen, um auch den Kindern der Himmelswölfe mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Dass es sich bei den Grotten, die auch die Schamanen nur teilweise erkundet haben, in Wahrheit jedoch wie bei den Smaragdspinnen des Nordens um Relikte der Zeit der Vielbeinigen handelt, ahnt keiner der Nomaden.

DIE KAVERNEN VON NOTMARK

Viel Schauriges wird von den ‚Kavernen von Notmark‘ berichtet, den Katakomben unterhalb der entlegenen bornischen Stadt und der uralten Festung Grauzahn: dass das heillose Durcheinander ihrer Gänge nicht nur gigantische Schmelzen und riesenhafte Schmiedeofen beherbergen würde, sondern auch die unvorstellbaren Schätze der Sohne Brogars. In den raucherfüllten Tiefen des Ingra-Tempels ist eine riesige Steinplatte in den Boden eingelassen, die ein uraltes, stark verwittertes Bildnis Angroschs ziert. Ringsumher wurden deutlich später die Symbole der Zwölf eingemeißelt. Diese werden alle zwölf Jahre in einer heiligen Zeremonie erneuert. Hinter jener Platte soll sich angeblich der Zugang zu einem Zwergenstollen verbergen, der bis unter das Eherne Schwert reicht und bei dessen Erbauung das Volk Brogars so weit in das Innere Sumus vorgedrungen sein soll, dass es die Spitze des *Dämonenbaums* berührte. Es ist die Rede davon, dass die Zwerge bei ihrem Untergang ein Ingra-Wunder bewirkt hatten, das den Lavastrom des versunkenen Vulkans unter Notmark umgelenkt und diese Pforte des Grauens mit flüssigem Feuer versiegelt habe – unzureichend versiegelt, denn alle sieben mal sieben Jahre würden ungenannte Monstrositäten den Weg auf die andere Seite finden, in unseren Zeiten womöglich noch häufiger.

Ein weiterer Zugang in den Kellern der Burg Grauzahn sei angeblich unversiegelt geblieben; dieser unheilige Einfluss hätte dazu geführt, dass das Geschlecht derer von Notmark so ganz und gar verdorben ist. Niemand hat die Kavernen je so tief ergründet, dass die Geschichten als wahr oder falsch bewiesen werden konnten. Vielleicht stehen die Gänge und Grotten aber auch im Zusammenhang mit dem Zwergenvolk der Brobim, die in Sumus Leib schürfen und Ingra verehren (**Angroschs Kinder** 87). Wer weiß schon, ob nicht von den Kavernen durch die Stollen der Brobim sogar ein Weg unter dem Ehernen Schwert hindurch führt?

DIE BERGWACHERIN

Die alte Matriarchin der Uhdnberger Minenbesitzer-Familie Bergwacher (siehe auch die Beschreibung der Bergwerksstadt in der Spielhilfe **Land des schwarzen Bären**) wachte zwar zum Zeitpunkt ihres Todes bereits über 70 Jahre über die Geschäfte des Handelshauses, stand jedoch so sehr unter Peraines Segen, dass ihr ein noch längeres Leben beschieden gewesen wäre. Ihr Enkel Wulf aber wollte nicht das Schicksal seines Vaters und seiner Geschwister teilen, die allesamt vor ihrer fidelen Mutter starben und daher nie ihr Erbe antreten konnten. Also half er beim Tod der Matriarchin nach, indem er sie in eine Silbermine der Familie lockte und sie eigenhändig erschlug.

Anschließend brachte Wulf das Testament seiner Großmutter an sich, in dem er (da die Matriarchin an seinen Fähigkeiten als Herrscher zweifelte) enterbt und seine jüngere Schwester Firunja zur neuen Herrin der Familie eingesetzt wurde. Dieses Schriftstück ließ er verschwinden und schickte seine Schwester als neuer Patriarch der Familie außerdem in ein weidenschies Peraine-Kloster. Der Geist seiner Großmutter aber konnte auf Grund der Bluttat nicht in Borons Reich eingehen und spukt seither in der Mine herum. In stummer Anklage gegen Wulf zieht sie nun durch die Gänge und wartet auf Erlösung, die sie nur finden kann, wenn das Unrecht gesühnt wird und Firunja den Vorsitz über die Bergwacher übernimmt.

GANDRABOSCH

»Doch Böses kam aus der Tiefe von Gandrabosch. Da das Werk des Gottwaters, des Herrn des Schmiedefeuers, verrichtet war, kam aus dem Krater nichts Gutes mehr. Das Metall versiegte, doch als die Angroschim in ihrer Gier noch tiefer gruben, erwachte ES, fuhr in die Stollen und Gänge und kostete Vielen das Leben. Grauen und Qual erleidend, flohen die anderen aus ihrer Heimatstätte und ließen sie zurück, voller Schande um ihres Tuns.«

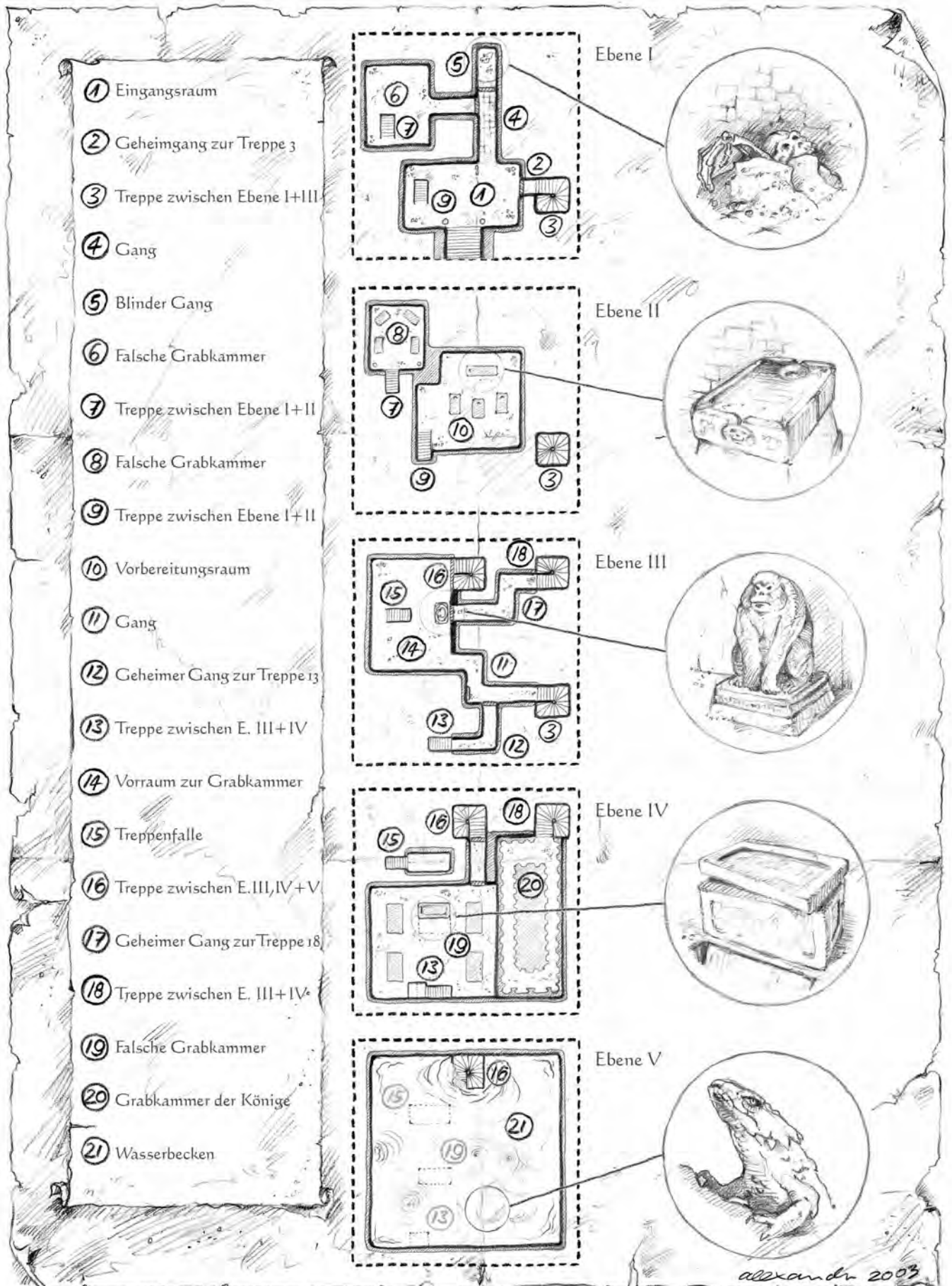
—aus den Chroniken der Schmiedekunst, *Band Die entfernten Bingen*; ca. 555 BF

Etwas östlich vom Roterzpass gelegen, mitten in den Hochtälern des Ambossgebirges, liegt die alte und schon lange verlassene Zwergenbinge Gandrabosch. Sagen der Angroschim erzählen, dass vor über 2000 Jahren ein Stern vom Himmel durch den Berg bis in die Mine gefallen wäre. Er hätte das kostbarste aller Metalle mit sich gebracht.

Doch mit dem Stern in der Tiefe gelangte auch etwas anderes in die Gänge und Hallen der Binge – ein namenloses Grauen. Neueren Berichten zufolge scheint es sich um eine Riesenamöbe zu handeln, größer als alle bisher bekannten Aventuriens und voller Raffinesse. Fangarme soll sie ausbilden können, die Menschen wie Grashalme zerquetschen.

Diese Berichte sind seit dem 76. Donnersturmrennen zu vernehmen – ein Teil der Strecke hat anscheinend durch die Erde geführt und gezeigt, dass Gandrabosch noch passierbar ist. Nun aber scheint der Schrecken aus der Tiefe kaum noch aufzutauchen, denn schon sind einige Schatzsucher in die Zwergenbinge eingedrungen, um nach Resten des Sternenmetalls zu suchen. Da Gandrabosch eine Route durch den Amboss darstellt, die auch im Winter ohne Probleme – aber mit Gefahren – passierbar ist, könnte dies der Anfang der Wiederentdeckung der verfluchten und verlassenen Binge sein.





Dieser Dungeon über mehrere Ebenen stammt zwar aus Myranor (Im Namen des Thearchen), mit seinem Aufbau und den Fallgruben, die allesamt ins Wasserbecken auf Ebene V führen, könnte es aber auch eine alte Echsenpyramide aus den Sümpfen sein.





ANHÄNGE

KLEINE ÜBERSICHT DER DUNGEONERSTELLUNG

Beim Erstellen eines Dungeons für die eigene Gruppe muss sich der Meister – ungefähr orientiert an der Reihenfolge, in der die Probleme in diesem Band angesprochen werden – folgende Fragen stellen und vor allen Dingen beantworten.

... ALS VORÜBERLEGUNGEN:

☛ **1. Warum will ich meinen Spielern einen Dungeon vorsetzen?**
Welche Motivation haben die Spieler und die Helden, einen Dungeon zu betreten?

☛ **2. Wodurch wird den Spielern die Zeit am kurzweiligsten vertrieben?**

Mit welchen Effekten kann ich meine Spieler und deren Helden am besten unterhalten? Soll der Dungeon eher fallenlastig sein, soll es mehr Rätsel oder mehr Gegner geben? Interessieren sich meine Spieler besonders für Interaktion?

☛ **3. Welche Atmosphäre soll in meinem Dungeon herrschen?**
Was macht ihn in dieser Beziehung besonders? Lebt er von seiner Fremdartigkeit, einer undurchdringlichen Dunkelheit oder

riecht es irgendwie merkwürdig? Ist es ein Labyrinth, aus dem es scheinbar keinen Ausweg gibt?

☛ **4. Wie ist der Dungeon aufgebaut?**

Eher wie ein Labyrinth? Linear oder weit verzweigt? Gibt es einen besonderen Gegner, der sich besonders gut verschanzt hat? Müssen alle Räume besucht werden, gibt es also eine Problemstellung, die nur mit dem Betreten mehrerer Räume gelöst werden kann, oder ist nur ein Raum wirklich wichtig? Gibt es einen ‚Plot‘ für den Dungeon? Wie verläuft die Spannungskurve?

☛ **5. Warum existiert der Dungeon? Um was für eine Art von Dungeon handelt es sich?**

Ist der Dungeon plausibel in die Spielwelt eingebettet? Handelt es sich um eine alte Zwergenmine, ein altes Magiergrab, ein natürliches Höhlensystem?

☛ **6. Wie ist der Dungeon entstanden?**

Entstand er auf natürliche Art und Weise oder wurde er von Menschenhand oder durch Magie geschaffen? Gibt es also eine Sinnhaftigkeit hinter der Anordnung der Räume oder sind sie zufällig oder unter Beachtung der Naturgesetze entstanden?

☛ **7. Wie existieren seine Bewohner nebeneinander?**

Wie steht es um die Soziologie? Wie und wo leben die einzelnen Gruppierungen innerhalb des Dungeons? Wovon ernähren sie sich? Woher kommen sämtliche notwendige Ressourcen? Wie verhalten sie sich zueinander? Was geschieht an den Berührungspunkten größerer Gruppierungen?

☛ **8. Welche Informationen haben die Helden über den Dungeon?**

Gibt es Gerüchte, die allgemein bekannt sind? Sichere Informationsquellen?

☛ **9. Wie aufwendig soll die Planung und Durchführung für mich sein?**

Bin ich bereit, mit 3D-Dungeons zu arbeiten? Bereite ich fertige Elemente vor, die aneinander gelegt werden können, spiele ich mit einer Battlemat und Miniaturen, oder wird einfach klassisch eine Karte auf Karopapier gezeichnet? Beschreibe ich nur?

☛ **10. Inwieweit sind die unterirdisch lebenden Kreaturen den Helden überlegen?**

Muss oder soll den Helden hier entgegengekommen werden, etwa mit natürlichen Lichtquellen? Wie stark sind die Gegner und wie wichtig sind sie für den Plot und die Spannung im Dungeon?

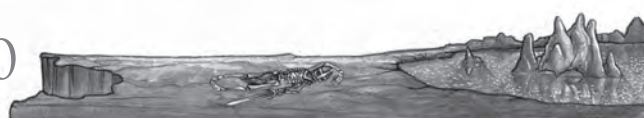
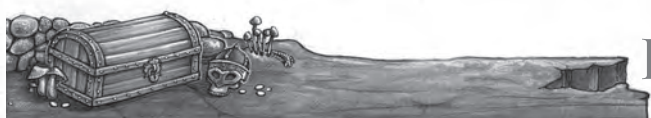
☛ **11. Wie ist die Motivation der Helden, in die unbekannte Finsternis aufzubrechen?**

Verschlägt es sie zufällig unter Tage? Müssen sie etwas finden oder herausholen? Oder einfach nur das Höhlensystem passieren?

... IN DER PLANUNG:

☛ **12. Wie sieht der Dungeon im Grundriss aus?**

Wie sieht der Grundriss unter besonderer Berücksichtigung der Punkte 4 und 5 aus? Soll es auch Möglichkeiten geben, Schwierigkeiten räumlich zu umgehen, oder wird es bestimmte Orte geben, an denen die Helden zwangsläufig vorbeikommen müssen? Gibt es Geheimgänge?





13. **Wo ist der Eingang und wie werden die Helden auf ihn aufmerksam?**

War die Höhle schon immer offen? Oder das Grab bisher immer verschlossen? Wer war vor den Helden in dem Labyrinth, falls es nicht sogar bewohnt ist?

14. **Wie ist er bevölkert?**

Welchen Zweck haben die Räumlichkeiten und wer lebt dort? (Punkt 7 der Vorüberlegungen will hier bedacht sein.)

15. **Warum befindet sich wer wann wo?**

Ist nachvollziehbar, warum sich welches Wesen an einem Ort befindet? Bewegen sich die Bewohner auch innerhalb des Komplexes? Wo könnte man sonst noch auf wen treffen? Zu welchen weiteren Konflikten könnte das führen? Wie passt mein Plot dazu?

16. **Wo würden die dort lebenden Wesen wohl Fallen platzieren?**

Oder gibt es sogar Fallen, die selbst die Bewohner noch nicht entschärfen oder umgehen konnten?

17. **Wozu dienen ihnen diese Fallen?**

Sollen sie Eindringlinge abhalten, verlangsamen oder töten? Sollen sie nur gefangen genommen werden?

18. **Gibt es Stellen, an denen Rätsel sinnvoll sind?**

An wen richten sich diese Rätsel? Was suchen sie dort und wer stellt sie? Was ist die Belohnung für das Lösen und warum hat das nicht vorher schon jemand anders getan?

19. **Wie sieht es mit Schätzen aus?**

Wo gibt es welche Reichtümer? Wie sind sie dorthin gelangt und wem gehören sie?

20. **Hat sich auch die Natur gegen die Helden verschworen?**
Gibt es Stolleneinstürze, explodierende Gase oder gar Lavaströme? An welchen Stellen würden diese Naturereignisse sinnvollerweise stattfinden?

21. **Spielt Zeit eine Rolle?**

Haben die Helden unendlich viel Zeit, den Dungeon zu erkunden, oder sitzt ihnen die Zeit im Nacken, beispielsweise durch eine Flutwelle, die alles überschwemmt, oder immer weniger werdenden Sauerstoff? Wann setzt der Zeitfaktor ein und wie korrespondiert das mit Plot und Spannungskurve?

22. **Gibt es nur eine Hauptaufgabe?**

Oder gibt es kleinere Probleme, die die Charaktere lösen können oder bei deren Lösung sie den Bewohnern des Dungeons helfen?

23. **Wie hell ist es in meinem Dungeon?**

Spiele ich mit der Dunkelheit oder achte ich nicht so sehr darauf – Hauptsache, die Gruppe hat eine Lampe an? Sind alle Gänge gleich groß und hoch, oder wechsle ich die Enge der Räume je nach Spannung?

24. **Mit was für Besonderheiten würze ich ansonsten meinen Dungeon?**

Lege ich mir eine Liste möglicher Zusatzelemente zurecht oder schreibe ich diese schon definierten Räumen zu, damit ich passend vorbereitet bin? Welche Mysterien und atmosphärischen Beschreibungen kann ich noch platzieren?

DER 10-MINUTEN-DUNGEON

Selbstverständlich ist der Idealfall immer, einen Dungeon extra als *auf das Abenteuer, die Hintergrundwelt, die Spieler und die Helden angepasstes Spielelement* zu planen, aber manchmal kommt es vor, dass auch der beste Meister nicht die Zeit hat, die er sich wünschen würde, um in aller Ruhe einen guten Dungeon zu entwerfen. Sei es, dass er eine kleine Höhle bräuchte, in der ein Wolfsrudel lebt, einen alten verfallenen Turm, der eine Bande Briganten beherbergt, oder eine wasserüberflutete ehemalige Mine im Regengebirge, die jetzt ein paar Charyptoroth-Paktierern als Heimat dient.

Um ihm für diesen Fall eine Hilfestellung zu geben, haben wir eine Struktur entwickelt, die dem Meister bei der Entwicklung eines solchen Komplexes hilfreich ist. Diese Struktur unterscheidet sich etwas von den bekannten ‚Dungeon-Generatoren‘, die auf Zufallsbasis Räumlichkeiten entwerfen und sie mit Leben füllen.

Die mit diesem Hilfsmittel erstellten Gewölbe entstehen so, dass sie aus sich heraus einen (rudimentären) Sinn ergeben und dennoch dem Spielleiter die Gelegenheit geben, ihnen seinen unverwechselbaren Stempel aufzudrücken.

Es ist zu beachten, dass diese Tabellen das Skelett eines Dungeons erschaffen, es liegt an Ihnen, das Ganze so weit auszuschmücken, wie es Ihnen für Ihre Spieler notwendig erscheint. Die Minimallösung ist natürlich, sich mit den ausgewürfelten Informationen zufrieden zu geben. Auf diese Art und Weise entsteht ein direkt verwendbares Abenteuerfragment, das man sogar als Solo-Abenteuer während des Entwerfens spielen könnte.

WIE ERSTELLE ICH MEINEN DUNGEON MIT HILFE DER TABELLEN?

Für den *ersten Raum* wird mit 1W6 auf der Tabelle A.1 gewürfelt. Sind hier Ausgänge erwürfelt worden (was sich beim ersten Wurf zwangsläufig ergibt), so wird mit Hilfe von Tabelle A.2 festgelegt, welcher Art der Durchgang ist.

Hier ist es wichtig, dass sich der Spielleiter, wenn das Ergebnis eine verschlossene Tür ist, darüber im Klaren sein sollte, dass es einen Schlüssel geben muss, der diese Tür öffnet. Wo er ihn platzieren will, liegt ganz in seinem Ermessen.

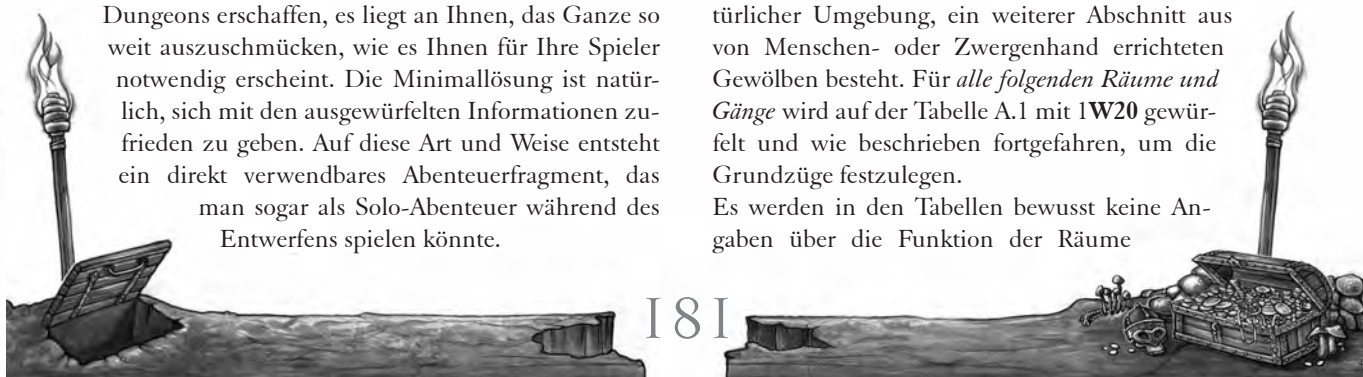
Tabelle B legt fest, was sich in dem Raum befindet, auf Tabelle C wird gewürfelt, wenn es sich um einen Gang handelt.

Nun steht fest, welcher Art die Herausforderung ist, die sich an einem Ort befindet, mit den folgenden Tabellen wird bestimmt, worin sie ganz genau besteht.

Ab diesem Schritt ist es wichtig, dass der Meister weiß, ob er einen künstlich errichteten Komplex plant (dann gelten immer die Tabellen mit einem **K**) oder ein natürliches Höhlensystem (auf Tabellen mit einem **H**).

Besonders praktisch ist bei dieser Aufteilung, dass auch Komplexe geplant werden können, deren einer Teil aus natürlicher Umgebung, ein weiterer Abschnitt aus von Menschen- oder Zwergenhand errichteten Gewölben besteht. Für *alle folgenden Räume und Gänge* wird auf der Tabelle A.1 mit 1W20 gewürfelt und wie beschrieben fortgefahren, um die Grundzüge festzulegen.

Es werden in den Tabellen bewusst keine Angaben über die Funktion der Räume





gemacht, damit der Meister diese Funktionen anhand der angetroffenen Gegner, Fallen und besonderen Ereignisse festlegen und sich den Komplex so noch mehr zu Eigen machen kann. Auch auf Größenangaben der Räume und Längen der Gänge wurde verzichtet, damit die Örtlichkeiten leichter passend gemacht werden können.

Nehmen Sie die ‚besonderen/magischen Phänomene und Ereignisse‘ mit einem Körnchen Salz und mit Humor und betrachten Sie sie als eine Anregung, ähnliche Mysterien auszugestalten bzw. die Lösung für die scheinbar unerklärlichen Phänomene selbst anzupassen.

Übrigens: Gerade scheinbar unvereinbare ausgewürfelte Informationen zum Dungeon bringen bei einer kreativen Kombination die interessantesten Ergebnisse. Sie sollten nicht entmutigt sein, wenn Würfelresultate anscheinend unvereinbar sind, sondern es als Herausforderung verstehen. Außerdem ist uns bewusst, dass wir mit einem Zufallsgenerator für Dungeons die Aufforderung zur genauen und behutsamen Planung solch eines Konstruktes fast wieder ad absurdum führen. Aber haben wir sie nicht alle in guter alter nostalgischer Erinnerung, die Auswürfel-Orgien?

TABELLE A.1 RÄUMLICHKEITEN (1W20)

(Für jeden Ausgang wird auf der Tabelle A.2 gewürfelt.)

1–3	großer Raum / große Höhle mit W3 Ausgängen
4–6	kleiner Raum / kleine Höhle mit W3 Ausgängen
7	großer Raum / große Höhle ohne Ausgang
8–9	großer Raum / große Höhle mit W2 Ausgängen und einer Treppe nach oben / unten
10	kleiner Raum / kleine Höhle ohne Ausgang
11–12	kleiner Raum / kleine Höhle mit W2 Ausgängen und einer Treppe nach oben / unten
13–14	gigantischer Raum / gigantische Höhle mit W2 Ausgängen
15	gerader Gang
16	rechts abbiegender Gang
17	links abbiegender Gang
18	T-Kreuzung mit Abzweigungen nach links und rechts
19	Kreuzung, die in alle Richtungen weitergeht
20	Sackgasse

TABELLE A.2 TÜREN (2W6)

2–4	freier Durchgang
5	Vorhang
6–7	offene Tür
8	geschlossene Tür
9	geschlossene Tür mit Falle
10	verschlossene Tür
11	verschlossene Tür mit Falle
12	Geheimdurchgang

TABELLE A.3 FALLEN AN TÜREN (1W6)

1	Giftnadel im Schloss; Gift ist zu alt, um Wirkung zu zeigen
2	Fallgrube öffnet sich direkt vor der Tür
3	Sensenklinge
4	Giftwolke (WdS 147)
5	Giftnadel im Schloss (WdS 147)
6	herabstürzender Steinquader

TABELLE B INHALTE VON RÄUMEN/HÖHLEN (2W6)

2–3	leer
4	Monster / Gegner
5	Falle
6	Fundsache
7	magisches Phänomen
8	besonderes Phänomen
9	Monster / Gegner + Falle
10	Monster / Gegner + Fundsache
11	Monster / Gegner + magisches Phänomen
12	Falle + Fundsache

TABELLE C INHALTE VON GÄNGEN (1W6)

1–3	leer
4	Monster / Gegner
5	Falle
6	Fundsache

TABELLE D.1.K MONSTER/GEGER IN KÜNSTLICH ERSCHAFFENEN RÄUMEN (1W20)

1–3	1W6 Einwohner des Systems (Goblins, Grolme, Orks ...)
4	1W6 Gruftasseln
5–6	Riesenamöbe
7	Höhlenhaustiere
8–9	1W6 Gefangene
10	Mumie
11–13	2W6 Einwohner des Systems
14–16	1W6 Ratten
17–18	1W6 Skelette
19	„Endgegner“ der Anlage
20	1W6 gut ausgebildete Wachen der Einwohner

TABELLE D.1.H MONSTER/GEGER IN NATÜRLICHEN HÖHLEN (1W20)

1	Höhlendrache
2–5	verirrter Goblin
6–7	Gruftassel
8	Glutling
9–10	Höhlenspinne
11	5W20 Fledermäuse
12	Höhlenoger
13–16	1W6*1W20 Ratten
17	Riesenamöbe
18	W6 Skelett
19	Geistererscheinung eines hier verstorbenen Abenteurers
20	W6 Wühlschrat

TABELLE D.2 FALLEN (1W20) (1W6: BEI 1 LÖST DIE FALLE GAR NICHT, BEI 2 NUR TEILWEISE AUS)

1–3	getarnte Fallgrube
4–6	getarnte Fallgrube (angespitzte Stäbe/Speere oder Eisenspitzen am Boden)
7	Schnur am Boden löst Giftwolke aus.
8	Magische Glyphe löst Schadenszauber aus.
9	Schnur am Boden löst Steinfall aus.
10–11	Schnur am Boden löst sensenartige Klingen aus.
12–13	Bodenplatte löst schwere Steinkugel aus, die auf die Helden zurollt.
14–15	Bodenplatte löst 1W6 Armbrustbolzen aus.





- 16 Magische Glyphe löst magischen Effekt (siehe: Zauberformeln) aus.
- 17–18 Ein herab fallendes Netz verstrickt die Helden – besonders interessant in Kombination mit Gegnern, die die Gelegenheit nutzen.
- 19–20 Die Wände bewegen sich auf die Helden zu und drohen sie zu zerquetschen.

TABELLE D.3 FUNDSACHEN (IW20)

- 1 1W20 Kreuzer
- 2 1W20 Heller
- 3 1W20 Silbertaler
- 4 1W20 Dukaten
- 5–7 eine Handvoll Schätze (siehe Schatztable, Seite 186)
- 8–9 zwei Handvoll Schätze (siehe Schatztable, Seite 186)
- 10 uralte Waffe/Rüstung
- 11 ziemlich neue Waffe/Rüstung
- 12 hervorragende Waffe/Rüstung
- 13 1W6 goldene Trinkpokale mit jeweils 5 kleinen Rubinen
- 14 Skelett mit einer kompletten Höhlenforscherausrüstung (siehe Seite 127)
- 15 ein paar Holz-/Knochenwürfel
- 16 eine zerbrochene Phiole
- 17 eine Phiole mit einem Trank darin (W6: 1–3 Heiltrank, 4 Astraltrank, 5 Eigenschaftselixier, 6 Halbgift)
- 18 Götterstatue/-amulett
- 19 magisches Artefakt, dessen Ladungen alle verbraucht sind
- 20 magisches Artefakt

TABELLE D.4.1 K MAGISCHE PHÄNOMENE IN KÜNSTLICH ERSCHAFFENEN RÄUMEN (IW20)

- 1 2W6 Skelette tanzen einen Totentanz und kümmern sich nicht um die Helden.
- 2 Die beiden Augen der Statue im Zentrum des Raumes leuchten glühend rot.
- 3 Ein merkwürdiger Nebel breitet sich schnell aus. Er zerstört jeden Stoff in Sekundenschnelle.
- 4 Direkt bei Betreten des Raumes fühlen sich die Helden merkwürdig entspannt und schlafen innerhalb kürzester Zeit ein. Während ihres Schlafes droht ihnen keine Gefahr, aber sie haben Träume, die ihnen kleine Fingerzeige geben, was sie in der Zukunft erwartet.
- 5 Magiebegabte Helden übergeben sich ganz fürchterlich und bekommen im Raum arge Kopfschmerzen.
- 6 Jeder, der aus der Mineralquelle in der Höhle trinkt, erhält bei der nächsten Regeneration seine vollen Lebenspunkte wieder. Das Wasser wirkt nur direkt aus der Quelle.
- 7 Eine merkwürdige Wasserlache bedeckt den Boden dieses Raumes. Wer mit ihr in Hautkontakt kommt, wird W6 Stunden von Mindergeistern belästigt.
- 8 Direkt hinter der Eingangstür ist Blut auf dem Boden. Kommt ein Held damit in Kontakt, gerät er in einen Bluttausch (WdH 261).
- 9 Gifte haben in diesem Raum keinerlei Wirkung.
- 10 Sämtliche Zauber in diesem Raum sind mit einer Erschwernis von 12 Punkten belegt.

- 11 Ein kleiner glühender Mindergeist fegt mit einem leisen Pfeifen durch den Raum. Jeder, der ihn berührt, muss Schaden durch Hitze hinnehmen.
- 12 Ein schwerer Foliant ist an einem kleinen steinernen Leseputz festgekettet. Der Foliant lässt sich nicht öffnen, egal was man versucht.
- 13 Ein kleiner Drache aus einem bläulichen Edelstein steht auf einem Sockel und beantwortet wahrheitsgemäß nach bestem Wissen und Gewissen zwei Fragen, bevor er zerfällt.
- 14 Sobald alle Helden den Raum betreten haben, verschließt eine karmale Barriere diesen Raum, dessen Decke eine gewaltige Sonne zielt. Erst ein Gebet zu Praios lässt diese Barriere wieder verschwinden.
- 15 In einer Glaskugel kann man immer wieder die gleiche absurde Szenerie aus uralter Zeit betrachten.
- 16 Im Raum dreht sich die Schwerkraft um – unten ist oben, oben ist unten.
- 17 Im Raum spiegelt sich alles Lebende – auch die Helden werden ‚anders‘-händig und haben damit ihre Waffen an der falschen Körperseite hängen.
- 18 Die Schatten der Helden wenden sich wie bei einem ECLIPSEFACTUS.
- 19 An der Wand befinden sich Dutzende von Augen, die die Helden bei jedem Schritt mit Blicken verfolgen.
- 20 Die Zeit in diesem Raum vergeht zehnmal so schnell wie normal.

TABELLE D.4.2 H MAGISCHE PHÄNOMENE IN NATÜRLICHEN HÖHLEN (IW20)

- 1 Die magische Dunkelheit in dieser Höhle ist absolut undurchdringlich.
- 2 Im Zentrum der magischen Dunkelheit ist eine 3 Meter tiefe Grube versteckt.
- 3 Ein grünlich glänzendes Wasserbecken befindet sich in einer Nische dieser Höhle. Das Wasser ist trinkbar und gewährt eine sofortige Extraregeneration der Astralkraft.
- 4 Dieser Raum ist komplett unsichtbar. Auch alles, was hineingeht, wird für die Dauer des Aufenthaltes unsichtbar.
- 5 Die Gedanken der diese Höhle betretenden Helden hallen laut durch das Gewölbe.
- 6 Über jedem Helden schweben mehrere Mindergeister, die sie belästigen.
- 7 Die Helden hören Stimmen, die ihnen einflüstern, dass sie alle sterben werden.
- 8 Der Glanz einiger Kristalle an den Wänden wirkt wie Ikanariaschmetterlinge.
- 9 Ein rauschender Fluss kommt direkt aus einer Wand und fließt rasend schnell durch den Raum, um im gegenüberliegenden Fels zu verschwinden. Es handelt sich um eine Illusion.
- 10 Geräusche in dieser Kaverne verhalten sich nicht – ihre Echos stauen sich langsam zu einem unglaublichen Lärm.
- 11 Einer der Helden wird das Gefühl nicht los, dass jemand hinter ihm steht. Das Gefühl hält noch W6 Stunden an.





- 12 Die Illusion eines Höhlendrachen greift ohne zu zögern für 2 KR an.
- 13 Aus kleinen Rissen in der Höhlenwand strömt ein ungiftiges bläuliches Gas und wabert dann träge über den Boden.
- 14 Die Helden verlieren pro Spielrunde in dieser Höhle einen Klugheitspunkt bis zu einer Klugheit von 3. Die Punkte regenerieren sich sofort nach Verlassen der Höhle.
- 15 Eine magische Barriere aus flimmerndem Licht zieht sich quer durch den Raum.
- 16 Kristalle in dieser Höhle bersten, wenn in ihrer Nähe gezaubert wird – und verursachen durch herumfliegende Splitter W6+2 Trefferpunkte.
- 17 In der Höhle fließt ein Wasserfall von unten nach oben.
- 18 Im Raum herrscht keine Schwerkraft.
- 19 Magisch leuchtender Treibsand aus Kristallstaub bedeckt den kompletten Boden. Er ist allerdings nur 60 Zentimeter tief.
- 20 In diesem Raum unterliegt alles einem umgekehrten AXXELERATUS.



ТАБЕЛЛЕ D.5.1 К БЕСОПРЕДЕРЕ РНЭПОМЕПЕ ІН КЎНСТЛІЧ ЕРСЧАФЕНЕП РЭВМЕР (ІW20)

- 1 Wandmalereien diffamieren eine der zwölf alveranische Gottheiten.
- 2 Drei brennende Kohlebecken sind um einen Altar herum gruppiert.
- 3 Ein riesiges Pentagramm wurde mit Blut auf den Boden gezeichnet.
- 4 Vier Statuen von Gottheiten stehen in den Ecken des Raumes.
- 5 Diese Folterkammer wird schon seit Jahren nicht mehr benutzt.
- 6 In der Mitte des ansonsten völlig leeren Raumes liegt aufgetürmt ein ganzer Haufen alter Strohsäcke. Das Bettenlager ist total verwanzt und verfloht.
- 7 Eine Explosion hat diesem Raum arg zugesetzt. Alles ist schwarz von Ruß und auf dem Boden liegt eine dichte Ascheschicht.
- 8 In dem Raum hockt ein völlig verängstigtes Höhlenogger-Mädchen, das zu seinen Eltern zurück will.
- 9 Ein gewaltiger Berg von Knochen liegt in einer Ecke. Die Knochen stammen von Menschen, Goblins, Trollen ...
- 10 Der Boden ist mit bunten und scharfen Glasscherben bedeckt.
- 11 Ein mehrteiliger Wandteppich zieht sich über alle 4 Wände des Raumes und stellt die Geschichte eines unbekannten Stammes von (Goblins, Grolmen, Echsen ...) dar.
- 12 In der Riesenamöbe in diesem Raum befinden sich 2W6 Fundsachen.
- 13 In einer Ecke ist ein großer Metallkäfig. In ihm befinden sich 2W6 gefangene kleine Höhlenspinnen.
- 14 An den Wänden des Raumes klebt Blut, und tiefe Kratzer von Krallen sind zu entdecken.
- 15 Der Boden des Raumes ist von kleinen Gängen durchzogen.

- 16 Eine dichte rote Schimmelschicht bedeckt alle Gegenstände in diesem Raum. Der Schimmel könnte auch auf Helden und deren Ausrüstung übergreifen, sollten sie sich hier zu lange aufhalten. Er ist sehr hartnäckig.
- 17 Bis auf einen massiven Steintisch ist dieser Raum komplett leer.
- 18 In dieser Waffenkammer findet sich alles, was man sich nur wünschen kann. Leider in verrottetem und verrostetem Zustand.
- 19 An jede Wand des Raumes ist ein Skelett eines Ogers festgekettet.
- 20 Auf einem von 4 Stühlen umrahmten Tisch liegen Würfel und vergilbte Pergamente mit merkwürdigen Zahlen und Zeichnungen darauf.

ТАБЕЛЛЕ D.5.2 Н БЕСОПРЕДЕРЕ РНЭПОМЕПЕ ІН НАТЎРЛІЧЕРЕП ХӨНЛЕР (ІW20)

- 1 Phosphorpilze erhellen die gesamte Höhle.
- 2 Die Höhle ist voller Grubengas.
- 3 Es stinkt fürchterlich. Der Geruch hat aber keinerlei Auswirkungen.
- 4 Millionen kleiner, augenloser Insekten bedecken Boden und Wände.
- 5 Millionen kleiner, weißer Nachtfalter flattern in der Höhle umher.
- 6 Ein Lavasee nimmt fast den gesamten Raum ein.
- 7 Im Zentrum dieser Höhle brennt ein ewiges Feuer, das nicht zu löschen ist – daneben ist ein Amboss-Symbol in den Felsen graviert.
- 8 Baumhohe Pilze wachsen in der gesamten Höhle.
- 9 Klebender Schimmel wächst überall.
- 10 Die Höhle ist voller uralter, staubbedeckter Spinnweben.





- 11 Die komplette Höhle besteht aus einem bis zu 10 Meter tiefen See.
- 12 In der Höhle regnet es stinkendes Wasser von der Decke, das rostige Verfärbungen auf Haut und Ausrüstung hinterlässt.
- 13 Ein deutlicher Sog ist zu spüren. Diese Höhle hat eine kaminartige Verbindung zur Oberfläche. Der Sog ist so stark, das kleinere Gegenstände davon nach oben geschleudert werden könnten.
- 14 Das Gestein ist von so extremem Schwarz, dass es das Licht von Fackeln zu schlucken scheint.
- 15 Gewaltige Stalaktiten hängen von der Decke.
- 16 Riesige Stalagmiten recken sich der Decke entgegen.
- 17 Das glasartige Gestein spiegelt auch noch die kleinste Lichtquelle.
- 18 Pilze entlassen bei der kleinsten Berührung stinkende Sporenwolken in die Luft.
- 19 Die Kristalle in dieser Höhle scheinen sehr langsam zu wachsen – mit knisternden und brechenden Geräuschen.
- 20 Die Deckenhöhe der Höhle beträgt gerade mal 1 Schritt.

TABELLE D.6.1 K BESONDERE EREIGNISSE IN KÜNSTLICH ERSCHAFFENEN RÄUMEN (1W20)

- 1 Ein verletzter Höhlenbewohner bittet die Helden, ihn zurück zu seiner Heimat zu bringen. Er weiß nicht, was er hier tut und warum er verletzt ist.
- 2 Auf einem Pergament im Raum findet sich ein Teil der Anlage skizziert.
- 3 Ein Gestaltwandler beobachtet die Gruppe schon länger und erwartet sie in diesem Raum in Gestalt des stärksten Helden der Gruppe oder eines vertrauten Freundes.
- 4 1W6 Glutlinge laben sich am frischen Leichnam eines in eine Robe gekleideten Anergasters.
- 5 Was macht ein waschechter Pirat hier? Das weiß er selber nicht. Eben noch befand er sich auf seinem Schiff auf dem Meer der Sieben Winde.
- 6 Wolfsratten haben sich hier eingenistet. Ihr Fell scheint aus reinem Gold zu bestehen.
- 7 In der Höhle befinden sich 2W6 unterschiedliche Monster (Monstertabelle), die anscheinend wie bei einer Schwarmintelligenz gegen die Helden zusammenarbeiten.
- 8 Ein Grautier galoppiert panisch an den Helden vorbei. Es hat eine Art Satteltasche, in der sich die Ausrüstung eines Aves-Geweihten befindet. Auch 15 Silberdukaten finden sich in einem kleinen Lederbeutel. In einem Raum ganz in der Nähe befindet sich sein toter Besitzer.
- 9 Ein tulamidischer und sehr zerstreuter Magier, der vergessen hat, was er hier suchte, rennt an der Abenteurergruppe vorbei. Er ist sehr dankbar, wenn ihm geholfen wird, seinen spitzen Hut wiederzufinden und wieder an den Ausgang zu gelangen.
- 10 Zwei von vier steinernen Verzierung auf einem Sims in diesem Raum erweisen sich als Gargyle. Diese sind aber nicht auf Kampf aus, sondern wollen nur von den Helden erfahren, was sich an der Oberfläche in den letzten Jahren alles abgespielt hat.

- 11 Diese Höhle wird von einem angeketteten Oger bewacht, der nicht mehr weiß, wer ihn hier angekettet hat.
- 12 In der Höhle hat sich ein Kobold breit gemacht, der partout nichts davon wissen will, dass er hier völlig fehl am Platz ist. Er spricht nur in Reimen und verlangt das auch von den Helden.
- 13 Die Sensenfalle war wohl zu kompliziert für den mittelreichischen Einbrecher, der tot auf dem Boden liegt. Immerhin hat er die tückische Falle für die Helden entschärft.
- 14 Das Skelett eines nostrianischen Gelehrten kämpft in der Höhle einen verzweiferten Kampf gegen den Geist eines andergastischen Adligen. Beide haben wichtige Informationen für die Helden – wenn sie mal voneinander ablassen würden.
- 15 Eine Gruppe Fasarer Magiestudenten hat sich total verlaufen und selbst durch Teleportationsversuche wurde es nicht besser.
- 16 Zwei Höhlenspinnen kämpfen um den Kadaver einer fast dackelgroßen Ratte.
- 17 Eine Gruppe von 1W20 Vampirfledermäusen hat einen einzeln reisenden Thorwaler Krieger überwältigt und mit Tollwut infiziert.
- 18 Ein Grolmhändler bietet seine Waren feil. Die Preise sind exorbitant hoch und sein Sortiment ist äußerst beschränkt.
- 19 Aus diesem Raum kommt man nur hinaus, wenn man ihn rückwärts wieder verlässt. Alle anderen Versuche landen direkt wieder im gleichen Raum.
- 20 Ein Höhlendrake sitzt auf seinem Hort, hinter ihm befindet sich ein weiterer Ausgang nach draußen. Er bietet den Helden die Hälfte seines Schatzes an, wenn sie das gesamte Gebäude von 'Ungeziefer' befreien können. Natürlich wird er das Versprechen nicht halten.

TABELLE D.6.2 H BESONDERE EREIGNISSE IN NATÜRLICHEN HÖHLEN (1W20)

- 1 Ein Höhlenbewohner behauptet, er sei der Häuptling eines ganzen Stammes und bietet den Helden die Freundschaft an. In Wirklichkeit ist er nur ein unbedeutender Kundschafter, der keinerlei Befehlsgewalt hat, nachdem er die Helden zum Stamm geführt hat.
- 2 Ein kleines Höhlenogermädchen wird von einer Riesenamöbe angegriffen.
- 3 Eine Abenteurergruppe, bestehend aus einem Thorwaler und drei Tulamiden, hat sich in dieser Höhle verschanzt. Sie sind schwer verletzt, ausgehungert und wollen nur noch aus dem Dungeon entkommen.
- 4 Ein tulamidischer Elementarist hat seine Kraft nicht mehr unter Kontrolle. Wahnsinnig zaubert er einen elementaren Zauberspruch nach dem anderen – anscheinend mit einer unbegrenzten Fülle an Astralpunkten.
- 5 Vier Höhlenbewohner versuchen ihren Häuptling zu befreien, der in eine Gesteinsspalte gerutscht und nun eingeklemmt ist.
- 6 Der Großteil dieser Höhle wird von einem tiefen Teich eingenommen. Im klaren Wasser ist ein Tunnel zu ent-





decken. Darin herrscht allerdings ein starker Sog, der einen in den See einer Nachbarhöhle zieht, aus der es keinen weiteren Ausgang gibt.

- 7 Eine weiße, blinde Schlange greift den ersten Helden an, der die Höhle betritt.
- 8 Ein Grolmhändler bietet seine Waren feil. Die Preise sind exorbitant hoch und sein Sortiment ist äußerst beschränkt.
- 9 Ein völlig untypischer Wühlschrat folgt der stärksten Lichtquelle in dieser Höhle.
- 10 Vier Höhlenspinnen haben einen völlig verängstigten Kobold in einer Ecke in die Enge getrieben.
- 11 Eine etwa katzen große Sphinx thront auf einem kleinen Basaltpodest. Wenn die Helden freundlich auftreten, wird sie eine kryptische und zu diesem Zeitpunkt völlig unverständliche Weissagung von sich geben.
- 12 Ein Höhlenoger sitzt hier und lässt niemanden durch, der ihm nicht 5 Dukaten gibt. Unglücklicherweise kann er nur bis zwei zählen.
- 13 Eine aus 5 Personen bestehende zwergische Prospektorengruppe macht hier gerade Rast. Sie sind auf der Suche nach erzhaltigen Kavernen, in die sie ihre Gänge treiben können.

- 14 An der Decke der Höhle klettert ein Wühlschrat umher, der anscheinend Kristalle erntet.
- 15 Der komplette Boden dieser Höhle sowie die Wände wimmeln nur so vor Glutlingen. Gibt es hier ein Durchkommen?
- 16 Ein kleiner Drache liegt in einer der Ecken der Kaverne und rührt sich nicht. Ob er schläft?
- 17 Im Raum liegt eine eisenverstärkte Truhe, aufgebrochen und anscheinend von woanders hierher geschleppt. Sie ist leer – neben ihr liegen zwei kleine Aschehäufchen.
- 18 Die Höhle ist völlig mit Eis bedeckt, obwohl es gar nicht so kalt ist.
- 19 Die Höhle scheint sich zu drehen, wenn man sie betritt. Nach jeweils 5 angefangenen KR ist eine *Orientierungs*-Probe notwendig, jeweils um einen Punkt mehr als die vorherige erschwert. Gelingt die Probe nicht, verliert man jegliche Orientierung.
- 20 Ein Höhlendrake sitzt auf seinem Hort, hinter ihm befindet sich ein weiterer Ausgang nach draußen. Er bietet den Helden die Hälfte seines Schatzes an, wenn sie das gesamte Gebäude von 'Ungeziefer' befreien können. Natürlich wird er das Versprechen nicht halten.

Ein Griff in die Schatztruhe

Auf diesen Tabellen kann jeweils mit 1W20 ausgewürfelt werden, was ein Abenteurer in der Hand hält, wenn er sich aus einer Schatztruhe bedient. Auf diese Art und Weise kann der Wert eines Schatzfundes mit "Handvoll" angegeben werden. So bedeutet dann "vier Handvoll", dass der Spielleiter viermal auf der Tabelle würfelt, um die gefundenen Werte und Gegenstände zu bestimmen. Zusätzlich zu den gefundenen Münzwerten, Edelsteinen und Schmuckstücken kann ein Schatz auch noch größere Gegenstände wie Waffen, Rüstungen oder sonstige Gegenstände enthalten.

Woraus setzt sich der Schatz zusammen? (1W20)

- | | |
|-------|--------------------------------|
| 1–4 | Münzen |
| 5–9 | Schmuck |
| 10–14 | Edelsteine |
| 15–16 | Münzen und Schmuck |
| 17–18 | Münzen und Edelsteine |
| 19 | Schmuck und Edelsteine |
| 20 | Münzen, Schmuck und Edelsteine |

Münzen (1W20)

- | | |
|-------|--|
| 1–2 | 2W20 Kreuzer |
| 3–4 | 2W20 Heller |
| 5–6 | 2W20 Silbertaler |
| 7–8 | 2W20 Dukaten |
| 9–10 | Je 1W20 Kreuzer und Heller |
| 11–12 | Je 1W20 Kreuzer, Heller und Silbertaler |
| 13–14 | Je 1W20 Kreuzer, Heller, Silbertaler und Dukaten |
| 15–16 | Je 2W20 Silbertaler und Dukaten |
| 17–18 | Je 2W20 Kreuzer, Heller, Silbertaler und Dukaten |
| 19–20 | 3W20 Dukaten |

Schmuck (1W20)

- | | |
|-------|------------------------------------|
| 1–2 | Amulett |
| 3–4 | Armreif |
| 5–6 | Brosche |
| 7–8 | Diadem |
| 9–10 | Kette |
| 11–12 | Ohrring |
| 13–14 | Ring |
| 15 | Armreif mit eingearbeitetem Juwel |
| 16 | Brosche besetzt mit 1W6 Juwelen |
| 17 | Diadem besetzt mit 1W6 Juwelen |
| 18 | Kette mit Anhänger mit einem Juwel |
| 19 | Ohrring mit einem Juwel |
| 20 | Ring mit einem Juwel |





SCHMUCK (MATERIAL) (1W20)

1	rostiges Eisen
2	Eisen
3	Zinn
4–5	Messing
6–7	Bronze
8–9	Kupfer
10–14	Silber
15–17	Gold
18–19	Elektrum
20	Mondsilber (noch mal 1W6 würfeln – bei einer 6: Mindorium)

Edelsteine, die im Schmuck verarbeitet sind, werden mit den folgenden Tabellen bestimmt.

EDELSTEINE (EINE AUSWAHL – ZUM PREIS: SIEHE MEISTERSCHIRM, S. 30) (1W20)

1–2	Speckstein (weiß, braun, rot)
3–4	Obsidian (schwarz)
5–6	Malachit (dunkelgrün)
7–8	Achat (rot, braun, grün)
9	Türkis (grün-blau)
10	Aventurin (grünlich)
11	Turmalin (farblos)
12	Roter Obsidian (rot)
13	Grüne Jade (grün)
14	Topas (farblos)
15	Opal (milchig)
16	Feueropal (rot schillernd)
17	Smaragd (grün)

18	Saphir (blau)
19	Rubin (rot)
20	Diamant (durchsichtig)

EDELSTEINE (GEWICHT IN KARAT) (2W6)

2	2W20
3–4	2W6
5–6	1W6
7–9	1W6/2
10	3W6+3
11	5W6
12	1W20+10

ANDERE GEGENSTÄNDE (1W20)

1–3	Gabel
4–5	Kelch
6–7	Kerzenständer
8–10	Löffel
11–13	Messer
14	Pokal
15	Tablett
16	Teller
17	Statue
18	Statue mit 1W6 Juwelen
19	Pokal mit 1W6 Juwelen
20	Teller mit 1W6 Juwelen

Das Material wird mit Hilfe der Tabelle Schmuck (Material) ausgewürfelt. Edelsteine werden mit den vorangehenden Tabellen bestimmt.

MEDIENHINWEISE ZUR VERTIEFUNG DES DUNGEON-THEMAS

BÜCHER

ROMANE

👁 **Jules Verne: Reise zum Mittelpunkt der Erde**, erzählt in einer spannenden, bereits 1874 geschriebenen Abenteuergeschichte die Entdeckung einer unterirdischen, urzeitlichen Welt von gigantischen Ausmaßen.

👁 **Mark Z. Danielewski: Das Haus – House of Leaves**, ist die faszinierende Beschreibung eines in sich verschachtelten Hauses, in dem sich weit mehr verbirgt als es zuerst den Anschein hat.

👁 **R. A. Salvatore: Die Saga vom Dundeelf Trilogie**, Auftakt einer langen Serie um den Dundeelfen Drizzt Do'Urden, der seine Jugend in und seine Flucht aus der weitläufigen Höhlenwelt des Unterreiches der ‚Forgotten Realms‘-Welt beschreibt

👁 **Fritz Leiber: Die Herren von Quarmall**, führt das schurkische Duo Fafhrd und der Grauen Mausling in ein unterirdisches Königreich.

👁 **Neil Gaiman: Niemandsland**, ist das Land Unter-London, ein gruseliges Gegenstück zu unserer Welt, in der der hilfsbereite aber unbedarfte Londoner Richard Mayhew aufregende und unheimliche Abenteuer besteht.

👁 **Christoph Marzi: Lycidas, Lilith, Lumen**, sind phantastische Märchen über ein Waisenmädchen, das eine geheimnis-

volle, uralte und von mythischen Wesen bewohnte Stadt unter London betritt.

👁 **Michael Rothballer: Tausendsturm (Das Vermächtnis der Schwerter 1)**, ein Dieb und ein Kriegsveteran geraten im zweiten Teil des lesenswerten Fantasyromanes in Gefangenschaft und müssen sich als Sklaven in einer Erzmine in einer Welt voller Anpassung und Ausbeutung zurechtfinden.

👁 **Philip José Farmer: Das Dungeon**, vier Autoren (Richard A. Lupoff, Bruce Coville, Charles de Lint und Robin W. Baley) schrieben den 6-bändigen Zyklus über einen englischen Major, der im Jahr 1878 nach seinem verschollenen Zwillingbruder sucht und dabei auf eine Parallelwelt, in ein riesiges Verlies und ein Labyrinth aus Raum und Zeit gelangt.

SACHBÜCHER

👁 **Höhlen – Welt ohne Licht**, Sachbuch über Entstehung, Erscheinungsformen, Tierleben und Höhlenforschung mit beeindruckenden Bildern

👁 **Adrian Fisher: Labyrinth und Irrgärten**, zeigt mit über 150 Plänen, 350 Fotos bzw. Zeichnungen und durch Hintergrundtexte ergänzt, die verschiedensten Arten aller nur erdenklicher Irrgärten (Hecken-, Stein-, Torf- und Maislabyrinth, moderne Anlagen mit Stellwänden und zweidimensionale Knobel-Irrgärten).

👁 **Janus Podlecki: Wieliczka Das altertümliche Salzbergwerk**, beschreibt mit Fotos und Texten Polens berühmte und beeindruckende





ckende historische Salzmine, deren neun Sohlen insgesamt 250 km messen und die mit Kapelle, Sälen, Gängen, Räumen, Seen, Aufzügen und Ställen eine Stadt für sich ist.

☛ **Peter Janosi: Die Pyramiden: Mythos und Archäologie**, erzählt die Geschichte von der Errichtung und Erforschung und beschreibt Sinn und Funktion der Pyramiden und stellt die wichtigsten Anlagen vor.

MUSIK ZUR UNTERMALUNG

☛ **Edvard Grieg: Peer Gynt**, insbesondere "In der Halle des Bergkönigs" aus Suite No. 1 (Klassik)

☛ **Sergei Prokofjew: Romeo & Julia**, besonders "Der Tanz der Ritter" aus Akt1/Szene2 (Klassik)

☛ **Jerry Goldsmith: Alien** (Filmmusik)

☛ **James Horner: Aliens** (Filmmusik)

☛ **Elliot Goldenthal: Alien III** (Filmmusik)

☛ **Howard Shore: Der Herr der Ringe-Trilogie** (Filmmusik)

☛ **John Williams: Indiana Jones-Reihe** (Filmmusik)

☛ **Hans Zimmer and James Newton Howard: Batman Begins** (Filmmusik)

☛ **Hans Zimmer: The Thin Red Line** (Filmmusik)

☛ **Ronan Hardiman: Lord of the Dance** (Irische Steptanzmusik)

☛ **Mila Mar: Nova** (Folk & Ambient)

☛ **Enigma: MCMXC a.d.** (Ambient)

☛ **Lisa Gerrard & Patrick Cassidy: z.B. Immortal Memory** (Ambient Gothic)

☛ **Erdenstern: z.B. Into The Dark** (Symphonic Fantasy)

☛ **Götz Müller-Dürholdt und John Alexander Bell: The fourth Musica Cthulhiana** (Dark Electro)

☛ **Alex Otterlei: z.B. Dark Themes from Beyond oder Horror on the Orient Express** (Dark Electro)

☛ **Midnight Syndicate: z.B. Out Of The Darkness oder Dungeons & Dragons Official Roleplaying Soundtrack** (Dark Ambient)

☛ **Ain Soph: Rituals** (Dark Ambient)

☛ **Skadi: Eliwagar** (Dark Ambient)

☛ **Sepiroth: Cathedron** (Dark Ambient)

☛ **Dargaard: z.B. The Dissolution Of Eternity** (Dark Ambient)

☛ **Of the Wand And The Moon: z.B. Nighttime Nightrhymes** (Dark Folk)

☛ **In The Nursery z.B. Groundloop oder Engel** (Neoclassic)

FILME ZUR INSPIRATION

SPIELFILME – GRÄBER & KATAKOMMEN

☛ **Das Vermächtnis der Tempelritter**, vergnügliche Abenteuerkomödie über die Jagd nach einem historischen Schatz mit Gräbern, Geheimräumen und faszinierenden unterirdischen Konstruktionen (2004).

☛ **Die Mumie**, gerade die zweite Hälfte des Films über die Wiedererweckung einer einbalsamierten Leiche eines ägyptischen Priesters ist als Inspiration wegen seiner Fülle an unterirdischen Labyrinthgängen und ägyptischen Grabmälern hochinteressant (1999).

☛ **Land der Pharaonen**, ein Monumentalfilm über den Bau des Grabmals eines ägyptischen Pharaos, das mit raffinierten Fal-

len vor Räubern schützen und zugleich die größte Pyramide der Welt werden soll (1955).

☛ **Der Fluch der Sphinx**, eine junge Wissenschaftlerin, ein geheimnisvolles Pharaonengrab und rivalisierende Grabräuber treffen in einer Mischung aus Kriminalgeschichte und Gruselfilm aufeinander (1980).

☛ **Tomb Raider 1 & 2**, Abenteuerfilme, die auf der gleichnamigen Computerspiel-Serie basieren (2001 & 2003)

☛ **Indiana Jones-Reihe**, schlechthin die Filmreihe mit dem höchsten Aufkommen an Gräbern, Höhlen, Katakomben und unter einem X versteckten Schätzen in der Filmgeschichte (1981–2008).

☛ **Hellboy 1 & 2**, den höllischen Detektiv des Paranormalen zieht es immer mal wieder in Gräber, Höhlen und U-Bahn-schächte, inklusive der dazu passenden Bewohner (2004 & 2008).

☛ **Herr der Ringe-Reihe**, egal ob die Zwerge von Moria des ersten Teils, die Werkstätten unter Isengard im zweiten Teil, oder die Höhlen der Kankra bzw. der Pfad der Toten im Dritten, es gibt genug Untergrund zu bestaunen (2001–2003).

SPIELFILME – HÖHLENSYSTEME & UNTERGRUND

☛ **The Descent**, britischer Horror-Thriller um eine Höhlenexpedition, die in einem unbekannten Untergrundsystem eingeschlossen und mit recht hungrigen humanoiden Kreaturen konfrontiert wird (2005).

☛ **The Cave**, Mischung aus *Aliens* und *The Descent*, bei der die tolle Höhlenumgebung und das recht ungewöhnliche Monsterdesign einen Blick wert sind (2005).

☛ **Alien(s) 1, 2 & 3**, Science-Fiction und Horrorfilm-Reihe, in deren Mittelpunkt nicht nur die bekannten biomechanischen Extraterrestrischen, sondern auch die beklemmende Atmosphäre stehen (1979, 1986 & 1992).

☛ **Alien vs Predator 1**, Zusammentreffen der 'Protagonisten' der beiden namensgebenden Filmreihen, das besonders wegen des sich ständig umbauenden Tempel-Labyrinths interessant ist (2004).

☛ **Mimic**, Horrorfilm, der von Rieseninsekten handelt, die menschliches Aussehen imitieren und in den alten Stollen des New Yorker U-Bahn-Netzes hausen (1997).

☛ **Die Goonies**, vergnüglicher Abenteuerfilm, in dem eine Gruppe von Teenagern auf der Suche nach einem Piratenschatz den Gefahren eines verborgenen Höhlensystems begegnet (1985).

SPIELFILME – LABYRINTH & FALLEN

☛ **Der Name der Rose**, die Verfilmung des gleichnamigen Romans von Umberto Eco über eine Mordserie in einem Mönchskloster zeigt ein faszinierendes Bibliotheks-Labyrinth (1986).

☛ **Die Reise durchs Labyrinth**, Fantasy-Abenteuerfilm über ein 15-jähriges Mädchen, das es auf der Suche nach ihrem Stiefbruder in ein sagenhaftes Labyrinth verschlägt. Mit Puppen von Jim Henson und David Bowie als Koboldkönig (1986).

☛ **Shining**, Steven Kings Horror-Romanverfilmung zeigt gleich zwei verschiedene Irrgärten – die weiten Flure eines leer stehenden Hotels und ein Heckenlabyrinth gewaltigen Ausmaßes (1980).

☛ **Harry Potter und der Feuerkelch**, der Showdown des vierten Filmes über den berühmtesten Zauberlehrling schlechthin spielt in einem riesigen Gartenlabyrinth (2005).





👁 **Cube 1–3**, Science-Fiction- und Horrorfilm-Reihe, deren Protagonisten ihren Weg durch ein aus Würfelräumen bestehendes und mit allerlei tödlichen Fallen gespicktes Labyrinth finden müssen (1997, 2002 & 2004).

👁 **Dungeons & Dragons**, hier werden die Hauptfiguren in ein fallenbewehrtes Todeslabyrinth geschickt, welches wohl eine Anspielung auf die ursprünglichen "Dungeons" sein sollte (2000).

SPIELE

BRETT- UND KARTENSPIELE

👁 **Das verrückte Labyrinth-Reihe**, genial einfaches und zu Recht sehr erfolgreiches Lege- und Verschiebespiel, bei dem sich Anordnung die Gänge des Labyrinths, in dem Schätze geborgen werden müssen, ständig verändert (Brettspiel).

👁 **Labyrinth das Duell**, Variante für zwei Spieler, die – jeder auf seinem eigenen Spielbrett – gleichzeitig versuchen, schneller als der andere ihren Weg durch das Labyrinth zu finden (Brettspiel).

👁 **Das Gold der Inka**, eine Art *Ver-rücktes Labyrinth* für Fortgeschrittene durch Verschieben und Blockieren von Rautenplättchen, bei dem Forscher versuchen, 3 Statuen aus einem Tempel zu holen (Brettspiel).

👁 **Dungeoneer**, mit Karten wird ein immer größer werdender Dungeon ausgelegt, in dem sich mehrere Helden einen mörderischen Wettstreit liefern (Brettspiel mit Karten; Serie).

👁 **Dungeon Twister**, zwei Spieler führen jeweils eine Helden-gruppe in ein sich ständig veränderndes und drehbares Labyrinth (Brettspiel).

👁 **HeroQuest**, legendäres Quest-Spiel, bei dem bis zu vier Fantasy-Heroen in Katakomben, Höhlen, Labyrinth und Burgen gegen einen mächtigen Hexer und seine Monster streiten (Miniaturen-Brettspiel).

👁 **MiniMonFa**, zwei Spieler übernehmen jeweils die Rolle eines Erzmagiers, der sein Verlies vor den andauernden Attacken der nach Gold, Ruhm und Erfahrung lechzenden Helden aus der Gegend schützen muss (Kartenspiel).

COMPUTERSPIELE

👁 **Wizardry (Serie)**, rundenbasierendes Rollenspiel, das von Anfang an mit einer 3D-Ansicht der Dungeons und einem ausgefeilten Charakter-System aufwarten konnte, und mit fast jedem neuen Teil seiner extrem langlebigen Serie für einen Meilenstein sorgte.

👁 **Gauntlet**, einflussreiches Arcade-Action Rollenspiel, das als eines der ersten Dungeon-Spiele überhaupt gesehen wird und einen für damalige Verhältnisse sensationellen 4-Spieler-Modus hatte.

👁 **Dungeon Master**, das erste Echtzeit-Rollenspiel. Besonderheiten waren die in Zentralperspektive dargestellte Ego-Sicht und der bis dato unbekannte Echtzeit-Spielemodus.

👁 **Eye Of The Beholder (Serie)**, stützte sich technisch stark auf *Dungeon Master*, und ist das erste AD&D-3D-Rollenspiel aus der 'Forgotten Realms'-Welt.

👁 **Dungeon Hack**, wird als inoffizieller Nachfolger der *Beholder*-Serie gesehen, der, basierend auf den ersten Computerrollenspielgroßvätern wie *Hack*, seine Dungeons immer wieder zufällig generiert.

👁 **Dungeonkeeper 1 & 2**, kultiges Echtzeit-Strategiespiel, in denen der Spieler Dungeons erschafft, sie mit Fallen und Monstern bevölkert, um gegen die alsbald auftauchenden Abenteurer gerüstet zu sein.

👁 **The Elder Scrolls (Serie)**, Rollenspiel mit Ego-Perspektive, die für ihre riesigen Welten, ihren offenen Spielverlauf und ihre enorme Ausbaufähigkeit durch Fan-Content bekannt ist.

👁 **Neverwinter Nights (Serie)**, zwei Hauptspiele und zahlreiche Addons, die in der 'Forgotten Realms'-Welt spielen und einen Pen&Paper-ähnlichen Mehrspielermodus mit Meisterfigur besitzen.

👁 **Diablo (Serie)**, Action-'Rollenspiel'-Serie mit starkem Fokus auf Hack & Slay und Item-Jagd in zufallsgenerierten, vor Monstermassen strotzenden Dungeons.

👁 **Tomb Raider (Serie)**, Action-Adventure-Reihe, deren Handlung den Spieler vorwiegend durch die namensgebenden Grabmäler und mit allerlei Fallen und Rätseln angefüllten Katakomben führt.

👁 **Hellgate: London**, Mischung aus Ego-Shooter und Rollenspiel, das in (und vor allem unter) einem postapokalyptischen, von Dämonen verwüsteten London spielt.



ROLLENSPIEL-ZUBEHÖR

👁 **Grimzahns Fallen 1–3 (Games-IN Verlag)**, enthalten etliche ausgeklügelte und zumeist recht fiese wie tödliche Fallen, detailgetreu illustriert.

👁 **Saga Der Palast der 3 mal 7 Fallen (Games-IN Verlag)**, bietet die stimmungsvolle Beschreibung von 21 Fallen.

👁 **Master's Survival Pack VI Grundrisse für Dungeons (Redaktion Phantastik)**, liefert farbige Pläne für Höhlen, Gängen, Katakomben etc., die miteinander kombiniert und mit Einrichtungsgegenständen und Fallen ergänzt werden können.

👁 **Battlemats, Megamats, Mondomats (Chessex)**, doppelseitig mit Quadraten bzw. Hexfeldern bedruckte Bodenpläne zum Daraufzeichnen mit abwaschbaren Markern.

👁 **Dungeon Tiles 1–7 (D&D)**, enthalten jeweils auf sechs doppelseitig bedruckten Pappbögen Bauteile wie Gänge, Hallen, Höhlen, Fallen oder Treppen, um variabel Verliese und andere Labyrinth zusammenzustellen. Zusätzlich gibt es dazu online einen frei verfügbaren Kartengenerator

DSA-BRETTSPIELE

👁 **Die Burg des Schreckens, Dorf des Grauens und Tal des Drachen**, Abenteuerspiele mit Miniaturen und reichlich Zubehör.

👁 **Drachenjäger von Xorlosch**, Brettspiel von Folker Jung, in dem sich die Spieler jeweils mit einer Gruppe Zwerge daran wagen, eine Drachenplage in Xorlosch abzuwenden.





INDEX

- A**
Aaskäfer 103
Ab u Terfas 162
Abbaumethoden 35
Abenteuer in bewohnten
Anlagen 26–28
Abenteuerschauplätze
139–160
Aberglaube der Bergleute 41
Abfall 24
Aboralm 109
Abschreckende Fallen 52
Achat 40
Achorhobai 37
Adamantes Herz
M172–173
Adroch 163, M165
Agrimoth-Dämonen 37
Aktive Elemente 7
Al'Sphinya 138
Al'Kar Urbach 139–142
Al'Tächt M169–170
Alarmfallen 66–67
Alarmierende Fallen 51
Alchimika 127
Alles Gute kommt
von oben 68
Altar der Asselkönigin M167
Altkinder 113
Amethyst 40
Amhalassih-Kuppen 40
Amran Kutaki 137–138
Angbarer Heldengrab 137
Angrak 36
Angrosch ka
Broschardosch 111–112
Answinistenkerker 142–144
Antimonia 20, 106
Aquamarine 40
Arachneura 115
Arachnidae 114–115
Arachnoides Almages 115
Aradolosch 112
Ardakor M172
Ardoragh M174
Arenzker 20
Argasch 53
Ariadne-Faden 80
Arkanium 38–39
Arkanoglyphen 55
Arsenzker 106
Artefakte 127, 128
Artefakt-Fallen 74–75
Artefaktsammlung
Bal-Honaks 95, M168
Atmosphäre 8, 9–10
Atmosphärefallen 59
Atmosphäreverdichter 10
Aufbau 16–17
Aufbewahrungsstätten 43
Aufhaltende Fallen 51–52
Auftraggeber 117
Auge des Basiliken 73
Auslöser 56
Ausrüstung 120–129
- B**
Bal Honak M168
Bänderstab 124
Bärenhöhle von
Pervin 144–147
Bedrohung 9
Bedürfnisse
unter der Erde 24–26
Beengter Raum
beim Zaubern 134
Begegnungen 116–120
Begräbnishöhle
der Fjarninger 137
Beile 122, 123
Beispielrätsel 84–85
Beleuchtung 121–122
Beleuchtung des
Spielzimmers 10
Beni Ferukar 153
Benno der
Scherenschleifer 163
Bergbau 35–38
Bergleute, Aberglaube 41
Bergwächterin M178
Bergwerke, Beispiele 139
Bernsteinbrille 121
Berühmte Fallenbauer 53
Besen 124
Bestiarium von
Belhanka 115
Bewohner natürlicher
Höhlen 19–20
Bilderrätsel 83
Binsenlichter 121, 122
Bittersalz-Breitling 20, 106
Blaustein 40
Bleizuckermos 20, 106
Blindfische 103
Bluug 153–154
Bodenlose Grube
von Rulat M176
Bodenschätze 39–41
Bodenverhältnisse
im Kampf 132
Bohrer 122
Bolzenschleuder 69
Bormelkopf 114
Bornländer Minen 32
Boronsfried 40
Bosparans
Katakomben M166
Brandungshöhlen 22
Branwen 164
Brecheisen 122
Broschabrom 113
Brotkrumen 79
Brüder von Monad M175
Bruidnich Quent 164
Buddler 114
- C**
Calvino Mercatores 162
Carlog-Essenz 124
Charrizul iban
Khordawan 153
Cherek ibn Cherek 164
Chrysallia Stoerrebrandt
160–161, M165
Corapiagrotten 136
Corumbra M170–173
Custodosigil-Bombe 74
- D**
Dämonische Kammern 45
Darstellung von
Dunkelheit und Enge 49
Deeskalation 9
Depositum der
göttlichen Gnade 95
Der Weg des Schwertes 84
Dergolasch 106, 109
Dergolasch-Pulver 109
Diamanten 40
Dietrich 122
Dimmerflechte 105
Djamila Azila
saba Delhena 164
Dobran
Ummingshausen 123
Drabador 154
Drachen 102
Drachenhals 106
Drachenhort 94
Drachenodem 72
Drachensteine 40
Draht 125
Drublavir 137
Drusen 40
Druups 154
Duftende Antimonia 20, 106
Dungeon 5, 14–15
Dungeonelemente 48–96
Dungeonerstellung 180–181
Dunglopri M177–178
Dunkelangst 49
Dunkelheit 48–51
Dunkelheit im Kampf 131
Dunkelsicht 98
- E**
Echsische Pyramide 156–158
Edelsteine 40
Edo Tulop 161–162
Efeuer 105
Efferdsmoos 105
Egelschreckpaste 124
Einfahrtstollen 31
Eingang 13, 15–16
Eingeschlossen 88
Einmal-Fallen 75
Einschleichen 27–28
Einschließende Fallen 52
Einsturz 71, 86
Eis 91–92
Eishöhlen 21–22
Elementargeister
im Bergbau 37
Elementarzauberei
im Bergbau 38
Elemente von
Dungeons 48–96
Elemente, aktive 7
Elemente, reaktive 7
Elementheiligtum
des Wassers M167
Elidan Brunnenmann
163, M165
Empathie 98
Endurium 39
Engstellen 49–51
Entfesselte Horde 66
Entschärfen
von Fallen 62–65
Erben der Gräber 164
Erdbeben 87
Erkennen von Fallen 60–62
Ermitteln 26–27
Ersticken 88
Erzwingen 27
Erzwungene Dunkelheit 48
Eskalation 9
Eslamsbad 40
Eternenmarmor 40
Eternium 39
- F**
Fackel des Adepten 48
Fackeln 122
Fallbeile 70
Fallen 51–76
Fallenbauer, berühmte 53
Fallenersatz 85–86
Fallenwalze 124
Fallgrube 66
Fanal der Herrschaft 73
Farkwyr 153
Farne 105
Fasars Unterwelt M169–170
Fauna 100–109
Feenbau 137
Feengarten von
Ilgenquell M176–177
Feenwerk 45
Fehlfunktionen
bei Fallen 61
Feilscher 113
Feindliche
Begegnungen 118–119
Feldapotheke 123
Felsenmilch 106, 108
Felsfresser M176
Felswanderer 162
Felswandler 113
Felswüter Sturbirne 114
Ferrit-Flechte 20, 106
Fesselseil 122
Feuer 88
Feuerholz 125
Feuermos 105
Feueropale 40
Feuerrote Ferritflechte 106
Feuersetzen 35
Feuerstein und Stahl 122
Feuerwühler 103, 107
Finagebast 123, 124
Finsternis 48
Firuns Atem 40
Fische 103
Fischerspinnen 20, 104
Fjarninger
Begräbnishöhle 137
Flair 12
Flammenwolken 72
Flaschenzug 122
Fledermäuse 20, 101
Fleischwolf 67
Fluch der
Schwarzpelze M174
Flucht in die Tiefe 115–116
Folianten 94–95
Fran-Horas 38
Fran-Horas'
Skelette M166–167
Fremdheit 8
Funkeldrache 102
- G**
Gandrabosch M178
Gareths
Untergrund M164–165
Gargyle 101
Garnelen 103
Gedanken 45–46
Gefahr 9
Gefahren, in
natürlichen Höhlen 20
Gefahren, natürliche 85–89
Geheimgänge 92
Geheimnis 8
Gehör 98
Geister 119
Geister der Toten M174
Gelbpelz 101
Genrewechsel/
Genremix 10, 11
Gero von Hartheide 143
Geruch 98
Geschmack 98
Gewässer 103
Gh'Orrgelmur 113
Ghule 102
Gifte 88
Giftfallen 57
Giftnadel 67
Giftspritzen 72
Gille Aulinger 164
Glasspinne 98, 104, 115
Glimrang M174–175
Glöckchen 125
Glutling 103
Glyphe der Nacht 48
Glyphe des
verfluchten Goldes 73
Gneis 40
Goblins 99, 110
Goldene Stadt
der G'Rolmur M170–173
Goldglück 139
Golems im Bergbau 38
Gondrik 142, 144
Gorien 38
Götterwirken im
Bergbau 36–37





M	17, 19–22
Magie beim	
Fallenentschärfen	64
Magie im Bergbau	36–37
Magie unter der Erde	38
Magiergrab von Borbra	163
Magiermogulgrab	139–142
Magische Anlagen 19, 44–48	
Magische Artefakte	128
Magische	
Bedrohungen	88–89
Magische Fallen	54, 55
Magische Geschöpfe	
im Bergbau	37
Magische Metalle	
	38–39, M176
Magisches Licht	48
Malatosch	147–149
Malmann Ruchdai	110
Mandeln	40
Mangelnde Helligkeit	122
Manuskripte von	
Tquelin-Ra'id	115
Maraskanische Minen	32
Marboblei	38
Marizia Delaplana	162
Markierung des Todes	73
Marmor	40
Maske	163, M165
Maulwürfe	101
Natürliche Höhlen,	
Beispiele	137–139
Neutrale Begegnung	118
Niam von Bosparan	163
Nickeling	20, 106
Notmärker Kavernen	M178
Nrurzk der Wühler	162–163
Numbatopapanuma	
	138–139
Nuuruupekkarin	M178
O	
Objektzauberei im	
Bergbau	38
Odenius der Tüftler	53
Oger	110
Öllampe	122
Öllaterne	122
Onyx	40
Opale	40
Opfer	117
Opfer für die Finsternis	116
Orazal-Kleber	125
Ordhan Faic	164
Orelia Santuez	160
Orientierungsfalle	77
Orientierungshilfen	121
Orkische Minen	32
Orkland-Bovist	106



Ornald Binsenbeck 164
Orok Ruuga 149

P

Palakar M177
Papier 96, 124, 125
Pardona 32
Passanten
 unter der Erde 118
Pechfackeln 122
Pendel 70–71
Pendelketten 70
Pergamente 94–95, 96
Peridot 40
Periskop 124
Perlganzgrab 138
Permanente Fallen 75
Persönlichkeiten 160–164
Pflanzen 104–105
Phosphorpilze 105
Pilze 105–106
Platin 36
Platzierung
 von Fallen 54–56
Platzmangel
 beim Zaubern 134
Platzmangel im Kampf 131
Plotelemente 10–11
Plotfallen 59
Presse 71
Primitive Fallen 52–53
Proviant 125
Prüfungen 44
Prüfungsfallen 52
Prüfungssirrgarten 77
Pseudofallen 52
Pseudorätsel 82
Pyrop 40

Q

Quecksilberkruste 20, 106

R

Radrik Bugenhog 163, M165
Rahjaglanz 40
Raschtulsuchs 20
Rashduler
 Kechans 154–156, 164
Rätsel 80–85
Rätselfragen 82–83
Rätselhafte
 Ornamente 84–85
Ratten 20, 101
Raubtiere 101–102
Raumangst 49
Reaktive Elemente 7
Rechte-Hand-an-
 rechter-Wand 80
Regeln zu Dunkelheit 49
Regeln zu mangelnder
 Helligkeit 122
Rein-Raus-Szenarien 11
Reiseabschnitt 11–12
Reiseproviant 125
Religiöse Anlagen 43
Reliquien 95
Riesenamöbe 101
Riesenfledermäuse 20, 101

Riesenlindwurm 102
Riesenlurch 103
Riesenschirmeling 106
Rolltreppen 67
Rondrarot 40
Rondriane Kevendoch 164
Rote Sichel 40
Rubine 40
Rucksack 124
Rundlauf 18

S

Sackgassen 92
Salamander 103
Salhadim ay Khunchom 53
Sandstein 40
Sansaropaste 124
Santobal 139
Saphire 40
Säurebäder 66
Säurenebler 72
Schachthöhle 21
Schaden durch Trümmer 86
Schass's'kuall'dssa 156–158
Schatten 48–49
Schattenkreide 121
Schätze 93–96
Schatzkammern 42–43
Schere 123, 124
Schlangenaugen 40
Schlangengruben 66
Schleichhilfen 124
Schnecken 103
Schöpferschacht
 von Isnatosh M176
Schreibmaterial 124, 125
Schummriger Wandpilz 105
Schutzhandschuhe 123, 124
Schwärmer 69
Schwarze-Lande-Minen 32
Schwarzes Loch 78
Schwarzstahl 39
Schwefelschwamm 20, 106
Schweinezähne 22
Schwert und Panzer 123
Schwingende Säulen 70
Seidenseil 122, 123
Seil 122, 123
Seil, leuchtendes
 und klebendes 129
Seitenschwinger 70
Semipermanente Fallen 75
Shamahampion 106
Shinxir-Tempel M167
Showdown 90
Sicherheit in bewohnten
 Höhlen 23–24
Siegel der Seelenruhe 73
Silberberg-Labyrinth M168
Silberdistel 105
Silberwurz 105
Singende Zeichen 73
Sintervorhang 22
Sirinda Eulensang M168
Sirinda-Faden M168
Skelette des
 Fran-Horas M166–167
Smaragde 40
Smaragdspinne 98, 104, 115
Söhne Aboralms 109

Soterranea M166–168
Spalten 35
Speergruben 66
Speerschleudern 69
Spiegel 124
Spiegelkabinett 77
Spießzäune 68
Spinnen 104
Spinnenartige 114–115
Spinnenfinger 128–129
Spinnengrotten von
 Nuurupekkarin M178

Sporenkrieger 112
Sprache 9–10
Sprühfalle 72
Spukhäuser 45
Stabilität 15
Stalagmit 22
Stalaktit 22
Stange 123, 124
Stein von oben 68–69
Steinbrech 105
Steinerne Säulen 70
Steinerne Schwingen 70
Steinrinde 105, 107
Steinschlag 86
Steinspinnen 104, 107
Stellarien M167
Stimmungen 8
Stimmungswechsel 9
Stinkmirbel 124
Stollen 18
Stollenkäfer 103
Stolperdraht 125
Strickleiter 122, 123
Stundenglas 121
Stundenkerzen 121
Sturbinne 114
Sturmlaterne 122
Südweiser 121
Svelltal Miner 32

T

Tacht'al'Tacht M169
Tagebau 35
Takehe 115
Takehumba 115
Talaschinsalbe 124
Tarnung von Fallen 56
Taschen 124
Tastsinn 98
Tatzelwurm 102
Taubes Gestein 35
Teeren und Federn 68
Ter-Rijßen-Passage M177
Tharun M174–175
Thorwalsche Miner 32
Tiefbau 35
Tiefen von Gruldur M171
Tiefengoblins 110
Tiefenscherer 102, 106
Tiefzwerge 109
Tiefzwerghöhle 153–154
Tiere unter der Erde
 97–99, 100–105
Titanium 36, 39
Todesrutsche 67
Todgeweihte 117
Tödliche Fallen 58
Tolpatatsch 114

Toschkiril 36
Totengräber 103
Transporthilfen 124
Träume 45–46
Trittfallen 68
Trolle 114
Tropfsteinhöhlen 22
Trümmerschaden 86
Tulamidische Miner 32
Tulescha Tochter
 der Tūtura 152
Tunnel 18
Türkeil 125
Türkise 39–40
Turmalin 40

U

Überlebenshilfen 123–124
Übernatürliche
 Finsternis 48
Überraschungseffekte 92
Udalbert von
 Wertlingen 143
Umbracor M172–173
Umrazim 109, M172
Unbemerkt bleiben 124
Unbewohnte Höhlen 19
Ungesehene Zeichen 73
Unterbrechung 12
Untergrund im Kampf 132
Unterirdische
 Wasserläufe 21
Untote 119

V

Valnar Yitskok 163, M165
Vampirfledermäuse 20
Verfluchte Fallen 75
Verfluchte Schätze 95
Verirren 79–80
Verlassene Anlagen
 17–18, 28–30
Verliese 42
Verlorene von
 Yar'Dasham M176
Vermeintliche Schätze 95
Vernichtende Fallen 52
Verschieberätsel 83
Verschlossene Passagen 92
Verstecken 97
Verzauberte Bauwerke 45
Verzauberte Schätze 95
Vier magische Türen 84
Vilai ni Vecushmar 164
Vinsalter Ei 121
Vinsalts
 Untergrund M166–168
Vögel 101
Vorschlaghammer 122
Vulkane 87

W

Wahrnehmung
 unter Tage 97–100
Waldeshöh 158–160
Waldmenschen-Miner 32
Walzen 71–72
Wandelnder Schleim 101

Wandermöos 105, 107
Wandermöos-Essenz 107
Wandpilze 105
Wärmegespür 98
Wasser 91
Wassereinbruch 87–88
Wasserhöhlen 22
Wasserkunst 33
Wasserläufe,
 unterirdische 21
Wasserversorgung 25
Weg des Schwertes 84
Weißer Wurm 37
Weißes Loch 78
Wiederaufladbare Fallen 75
Wolfsratte 101
Worträtsel 82–83
Wühlschrate 20, 110–111
Wundnähezeug 124
Wundverbände 123, 124
Wurfhaken 122

X

Xenos' Gürtel der Tiefe 128
Xolgorax M171

Y

Yanis di Rastino 163
Yaquiria ter Rijßen M177
Yar'Dasham M176
Yo'Nahoh 164

Z

Zahlenrätsel 83
Zauber unter
 der Erde 38, 132–134
Zauberzeichen 72–73
Zehn-Minuten-
 Dungeon 181–186
Zeit 89–91
Zeitmessung 121
Zermalmer 71–72
Zugschlitten 124
Zunder 122
Zwanfirs Zahn 40
Zweck einer Falle 51–52
Zwerge 99–100
Zwergengold 36
Zwergenkohle 36
Zwergenlogik 85
Zwergenminen 32
Zwergensilber 36
Zwergische
 Bergbaukunst 36
Zwielicht 48–49
Zwielichtige
 Begegnungen 117–118
Zyklopeninseln 43





Aufregende Abenteuer
erleben – gemeinsam
mit Freunden eine exotische
und atemberaubende Welt
erforschen!

Kommen Sie mit auf die
Reise nach Aventurien, in das
phantastische Land der Fantasy-
Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen,
verhandeln Sie mit geheimnisvollen
Elfen, suchen Sie nach Spuren längst
untergegangener Zivilisationen, lösen
Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen
Sie Spionage-Aufträge im Land der
bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie
selbst bestimmen: mächtiger Magier,
edle Kämpferin für das Gute, gerissene
Streuerin oder axtschwingender Zwerg.
Jeder Held hat Stärken und Schwächen,
und nur in der Zusammenarbeit mit
seinen Gefährten wird er ans Ziel kom-
men. Denn Sie erleben die spannenden
Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an
Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist
gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

Katakomben und Kavernen

Redaktion: Tobias Hamelmann, Uli Lindner

Lichtlose Tiefen. Enge Gänge und Stollen, in denen man nur den eigenen Atem hören kann.
Große Kavernen mit gigantischen Tropfsteinformationen, mit Fallen gespickte Graban-
lagen – und Monster, die im Dunkeln lauern. Wer kennt es nicht, das Prickeln im Nacken, wenn
man vor der Falltür steht, die Fackel in der Hand, und ins Ungewisse aufbricht?

Abgeschlossene Komplexe der genannten Art kommen immer wieder in Abenteuern vor. So zieht
es städtische Detektive in die Abwässerkanäle, Schatzsucher in finstere Bergwerke und Streiter
der Götter in die von arkaner Kraft durchfluteten Verliese irrer Schwarzmagier.

Doch was macht solch einen Komplex aus Gängen und Räumen aus? Welche Elemente schaffen
die richtige Stimmung? Wie bringt man Handlung in die Welt jenseits aller Sonnenstrahlen
hinein? Und wie verläuft man sich eigentlich am Spieltisch?

Katakomben und Kavernen gibt Antwort auf diese und noch viele andere Fragen. Neben Mög-
lichkeiten, für jeden Spielzweck im Abenteuer das richtige Gewölbe zu finden, präsentieren
wir unterschiedlichste Arten von Höhlen, Minen und Kellern. Tipps zu Fallen, Rätseln oder
Labyrinthen werden mit Beispielen zum direkten Einsatz unterstützt. Die Spielhilfe beinhaltet
eine Übersicht über Flora und Fauna unter Tage und über ihren Einsatz im Spiel. Und neben
Hinweisen auf die legendären Gewölbe unter Fasar oder Al'Anfa finden Sie auch zehn fertige
Beispiel-Komplexe, die Sie direkt für ihr Abenteuer übernehmen können.

Aventuriens Unterwelt ist voller Gefahren und düsteren Bewohnern. In dieser Spielhilfe werden
sie beleuchtet.

Diese Spielhilfe enthält Informationen zu aventurischen Höhlen- und Gewölbeanlagen, ihrer Planung und ihrem Einsatz
im Spiel. Zum eigentlichen Spiel werden an weiteren Informationen nur die Basisregeln benötigt. Kenntnis der erweiterten
Regeln, der *Geographia Aventurica* und der *Zoo-Botanica Aventurica* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.



ISBN 978-3-86889-666-4



www.ulisses-spiele.de

I2028PDF

Das Schwarze Auge

Katakomben
und Kavernen

Vom Spiel mit
und in natürlichen
und künstlichen
unterirdischen
Anlagen

Für Meister und
interessierte
Spieler aller
Erfahrungsstufen

