

Im Schlund des Maulwurms

Ein Gruppenabenteuer in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1999
DAS SCHWARZE AUGE, ARMALION und AVENTURIEN sind Warenzeichen von Fantasy Productions

Einführung (Meisterinformationen)

Bei diesem Abenteuer, das eigentlich viel weniger ausgearbeitet geplant war, habe ich den Kampf gegen eine Kreatur in den Mittelpunkt gestellt. Bei dieser habe ich mich vom Film „Dune – der Wüstenplanet“ inspirieren lassen. Die großen Sandwürmer dienen als Vorlage (wenn auch in Größe und Gestalt nicht kopiert) für den Gegner der Helden in diesem Abenteuer. Anfang der Geschichte ist, daß die Helden in Angbar von einer Händlerin angesprochen werden, sie auf einer, vermutlich gefährlichen Reise ins Gebirge zu begleiten. Der weitere Verlauf führt dann zu einer

Begegnung mit der richtig fiesen Kreatur : Dem Maulwurm. Die Karte von Kosch und Garetien, die der Box „Stolze Schlösser, Dunkle Gassen“ beiliegt, kann in diesem Abenteuer gute Dienste tun, wenn es darum geht in die Koschberge zu ziehen. Viele Mysterien werden in diesem Abenteuer nicht aufgeklärt werden, aber es schildert ganz gut einen „normalen“ Heldenalltag, in dem es einen ekligen Kampf zu bestehen gibt. Schließlich soll es sich ja einmal auszahlen, daß Kampfwerte fast immer bevorzugt gesteigert werden ...

In Angbar

Allgemeine Informationen :

Ihr schlendert durch die Straßen Angbars, es ist noch zu früh um sich in der nächstbesten Taverne sinnlos zu besaufen, aber ein rechtes Ziel habt ihr auch nicht. Es herrscht ein geschäftiges Treiben auf den Straßen, schließlich ist Markttag und Ihr überlegt, ob ihr nicht auch dorthin gehen sollt.

Spezielle Informationen :

Bei dem schönen Wetter ist es vielleicht ein nettes Erlebnis ein bisschen auf den Markt zu gehen. Danach wird es auch schon eine offenen Taverne geben, in der man etwas essen, trinken und über den neuesten Klatsch reden kann. So erfahren die Helden, daß es seit ein paar Wochen keine Nachricht mehr aus dem Bergdorf Angerberg gibt und daß auch kein Händler mehr zurückgekommen sei, den es bislang dort hin verschlagen hätte.

Meisterinformationen :

... und genau darum geht es. Die wesentliche Neuigkeit ist, daß niemand weiß, was mit dem kleinen Dorf Angerberg geschehen ist, daß auf dieser Seite des Kosch am Berg liegt und in dem kaum etwas anderes als Bergbau betrieben wird. Daher ist dieses Dorf auch sehr abhängig von den umliegenden Ländern, weil es die Lebensnotwendigen Waren nicht selbst produziert. Da die Erze aber recht beliebt sind und einen guten Preis bringen war die Versorgung durch den recht regen Handel immer sichergestellt. Die menschliche und zwergische Bevölkerung von Angerberg hatten kein Hunger zu leiden. Jetzt will aber natürlich niemand mehr dorthin, denn wenn Händler, die ihre Rückkehr angekündigt hatten bis

heute fern bleiben, dann muß etwas passiert sein, und niemand ist bereit ein Risiko einzugehen, von dem er nicht mal weiß, wie groß es ist.

Die Händlerin

Allgemeine Informationen :

Wieder auf der Straße seht Ihr einen mit einer flachen Plane bestückten Leiterwagen auf euch zukommen. Als er näher kommt, seht Ihr die Fahrerin, die besorgt dreinblickend sich anschickt, die Stadt zu verlassen. Dabei dreht sie ihren Blick öfters mal in alle Richtungen. Auch auf euch fällt der Blick und verharrt kurz. Beinahe hätte euch das nicht weiter interessiert, aber sie stoppt das zottelige Pferd, das den Wagen ziehen muß und ruft zu euch herüber : „He Da, wackere Schwerter ! Seid Ihr an gutem Lohn interessiert ?“

Spezielle Informationen :

Wenn die Helden sich das Angebot wenigstens mal anhören wollen, erfahren Sie, daß diese Händlerin, die Ysolda Laganskeller heißt, trotz aller Warnungen nach Angerberg reisen will. Sie bietet den Recken 10 Dukaten pro Kopf und läßt auch noch mit sich handeln, wenn es denn sein muß.

Meisterinformationen :

Ysolda hat einen besonderen Grund trotz aller Gefahren das Bergdorf zu besuchen. Nachdem der Ingerimmgeweihte von Angersberg in hohem Alter gestorben war, war der dortige Tempel zunächst verwaist. Eine junge Geweihte der Hesinde bezog wenige Später das leerstehende Gebäude und lebt seit dem im Dorf um die Kunst des Bergbaus zu studieren und ein Buch darüber zu schreiben. Sie hat den Tempel nicht „umgeweiht“ er zählt aber

seit dem sowohl als Ingerimm-, wie auch als Hesinde-Tempel. Terela, die junge Geweihte, ist Ysolda's Tochter.

Wenn die Helden dann eingewilligt haben (für welchen Preis auch immer), dann können sie aus Platzgründen zwar nicht auf dem Wagen mitfahren, aber schnell zieht das Pferd den Karren auch nicht. Es geht in westlicher Richtung aus Angbar heraus.

Die Reise

Allgemeine Informationen :

Die Praiosscheibe stand heute noch nie sehr deutlich am Himmel, zu viele Wolken haben ihren Glanz verhangen. Trotzdem ist die Sicht gut, so daß ihr, zumindest auf der Reichsstraße kaum Gefahr lauft, in einen Hinterhalt von Räufern zu laufen. Dies wird aber nicht lange so bleiben, denn im nächsten Ort, Angpforten wollt ihr die Reichsstraße verlassen und euch über kleinere Wege nach Norden begegnen.

Spezielle Informationen :

Wenn die Helden Angpforten erreichen hat die Dämmerung schon eingesetzt. Es wäre nett, wenn die Helden sich um eine Unterkunft bemühen, Ysolda hat ja schließlich noch ein Pferd zu versorgen.

Meisterinformationen :

Es bleibt dem Meister überlassen, wie sehr der Besuch in Angpforten, der nicht mehr als eine Wegrast ist, ausschmückt. Vielleicht ist es stimmungsvoll, von noch mehr Leuten zu hören, die davor warnen nach Angerberg zu reisen. Vielleicht gibt es auch Gerüchte aus Trallik (dem nächsten Ort der Reise) daß man dort etwas von großen Ungeheuern erzählt, die im Kosch aufgetaucht wären. Aber obwohl man in Angpforten Zweifel hat, ob die „rückständigen Dörfner aus Trallik noch richtig gehen“ wären diese Gerüchte schon eine Erklärung für das Verschwinden von Händlern und nimmt die Warnungen entsprechend ernst. Letztlich ist man froh, daß sich jemand „fremdes“ gefunden hat, der nachschauen will.

Allgemeine Informationen :

Am nächsten Tag wird die Reise schon früh fortgesetzt, da ihr euch bemühen wollt, die nächste Nacht bereits in Trallik zu verbringen. In der Wildnis, in der es ein paar Goblinsippen und natürlich wie überall Räuberbanden gibt, sollte man eine unnötige Übernachtung vermeiden. Das Wetter scheint vorerst noch stabil zu sein, es ist aber schwerer bewölkt als am Tage zuvor und daß es am gleichen Tag noch Regnen wird ist sogar wahrscheinlich. Nach einem kurzen Stück

hügeligen Grasland geht es durch einen Wald, der zum Glück sehr Licht und übersichtlich ist. Ohne Gefahr gelangt ihr schließlich wieder an den Waldrand, dem der Weg noch einige Zeit folgt. Gegen Mittag macht Ihr Rast.

Spezielle Informationen :

Nach einer ausführlichen Mittagsrast beginnt es leicht zu nieseln. Ob wohl es unangenehm ist, in der Feuchte weiterzureisen schützt euch eure Kleidung doch davor, richtig naß zu werden.

Allgemeine Informationen :

Ihr habt den Wald nun hinter euch gelassen und Bäume gibt es nur noch gelegentlich. Dafür werden die Hügel größer. Der Weg windet sich dazwischen, ohne die Erhebungen in Sumus Leib zu erklimmen. Manchmal machen es einzelne Bäume, die im Weg stehen, schwer, mit dem ganzen Wagen vorbei zu fahren. Der hiesige Baron scheint andere Sorgen zu haben, als sich um die Instandhaltung der Straßen und Wege zu kümmern.

Spezielle Informationen :

Mit einer Sinnesschärfe- oder Gefahreninstinktprobe (Intuitionsprobe) +8 kann der vorangehende Held erkennen, daß in einer kommenden Engstelle ein Baum angesägt ist, was kein Zufall zu sein scheint.

Meisterinformationen :

Es steht ein Überfall von Räufern bevor (drei Mehr als Helden in der Gruppe). Wenn die Falle nicht bemerkt wird, dann wird der Baum genau dann zu Fall gebracht, wenn das Fuhrwerk die Engstelle schon nicht mehr umgehen kann. Die Räuber springen dann von beiden Seiten des Weges auf den Wagen und verletzen Ysolda (nicht schwer) die so nicht mehr mitkämpfen kann. Sollten die Helden sich hier tatsächlich überrumpeln lassen, dann verstecken sich die Räuber mit ihrer Geisel im Wald östlich der Stelle. Wenn die Helden die Falle vorher bemerken, werden sie mit größerer Wahrscheinlichkeit gewinnen. Geben sie zusätzliche Abenteuerpunkte, je nach dem wie Trickreich die Räuber besiegt werden. Ob ohne oder nach einer Befreiungsaktion Ysoldas wird die Reise (unter Umständen mit einem Tag Verzögerung) fortgesetzt und gegen Abend erreicht man Trallik.

Trallik

Allgemeine Informationen :

Trallik wird wohl nicht so schnell den Ruf einer Weltstadt erhalten, dafür fehlt dem Ort einfach zuviel Infrastruktur, wie z.B. Handwerker. Die Bevölkerung setzt sich hauptsächlich aus Bauern zusammen, entsprechend gibt es nur einen Perinetempel und ein mickriges Gasthaus in dem

ein paar Strohsäcke ein Lager für durchreisende Darstellen sollen. Nach dem die Formalitäten wie Anmietung dieser Örtlichkeiten erfolgt ist setzt ihr euch noch zu einem warmen Tee in die Gaststätte und trocknet euch am Feuer.

Spezielle Informationen :

Die wenigen Bauern, die euch Gesellschaft leisten, sind zwar nicht so rückständig wie man in Angporten behauptet hat, aber ihr Horizont endet wirklich mit den Grenzen ihrer Äcker. So kursieren nur wilde Geschichten über Angerberg, von denen ihr euch ausrechnen könnt, wie wenig Wahrheitsgehalt in ihnen ist. Die unglaublichste ist die, die ein alter Mann erzählt : Es soll ein großer weißer Wurm im Gebirge leben, der sich durch die Erde frißt, manchmal aber auftaucht und ganze Häuser verschlingt. Scheinbar ernährt er sich am liebsten von Goblins und Menschen.

Meisterinformationen :

Das dumme ist, daß der alte die Wahrheit sagt ... um die Geschichte aber als etwas lächerlich darzustellen, sollten andere Geschichten glaubwürdiger sein – z.B. daß eine Horde Goblins die überraschend gut bewaffnet sein den Weg von Trallick ins Gebirge kontrollieren, oder daß ein Trupp Orks bis hierhin vorgestoßen wäre. Dazu kommen noch die üblichen Geschichten von Schwarzmagiern und Nekromanten, die wieder mal ihrem Hobby als Bedrohung ganzer Landstriche nachgehen.

Vergessen sie nicht, daß die Bauern nur wenige Reisende sehen und natürlich von Abenteurern wie den Helden ebenso neugierig Geschichten hören wollen wie die Helden an Informationen interessiert sind. Vielleicht macht es einmal Spaß, einen Spieler von einem anderen Abenteuer erzählen zu lassen – aus Sicht des Helden. Je mehr es ausgeschmückt und die eigenen Taten beschönigt sind, desto mehr Punkte geben sie – für rollengerechtes Spielen !

Goblins

Allgemeine Informationen :

Der Pfad nach Westen in die Koschberge, der gerade noch von einem Fuhrwerk befahren werden kann führt schon bald in einen Wald, der entsprechend der wenigen Menschen die es hier noch gibt, düster und verlassen wirkt. Ihr scheint aber dafür heute wieder mehr Glück mit dem Wetter zu haben, denn die Sonne ist wieder deutlich zu sehen und es gibt große blaue Risse in der Wolkendecke. Es gibt kaum Vorkommnisse über die es Wert wäre ein Epos zu schreiben, vielleicht abgesehen davon, daß am Frühen Nachmittag (zur Rondrastunde) ein Eichhörchen Ysolda ins Genick springt und sie einen Schrei ausstößt, der auch dem

letzten Goblin in der Nähe kund getan haben muß : Achtung ! Wir kommen !

Spezielle Informationen :

Diesmal kommt die Reisegruppe nicht drum herum im Wald zu übernachten. Aber wenn die Helden Wachen aufstellen, haben sie die Möglichkeit, die beiden Goblins schon durch bloßes ziehen des Schwertes zur Flucht zu bewegen, die sich am Wagen zu schaffen machen.

Meisterinformationen :

Wenn die Helden tatsächlich keine Wachen aufstellen (wo waren die bloß in der Lehre ?) dann strafen sie sie durch den Verlust einiger Proviantpakete vom Wagen und vielleicht einer Waffe (wem was verloren geht können sie auswürfeln).

Allgemeine Informationen :

Der nächste Tag verspricht so zu werden wie der gestrige. Es geht weiter ins Gebirge, der Weg geht fast stetig leicht aufwärts. Der Vormittag verläuft zunächst ereignislos.

Spezielle Informationen :

Mit einer Sinnesschärfeprobe (Intuitionsprobe) erkennen die Helden, daß sie parallel zum Weg begleitet werden von einer Gruppe Goblins, die schlecht bewaffnet (Knüppel) aber in doppelt so großer Zahl vorhanden sind wie die Helden. Mit der Zeit kommen die Goblins näher. Einer wird versuchen immer näher zu kommen und ständig wachsam fast bei den Helden zu gehen. Wenn diese nichts unternehmen wird er versuchen schnell etwas vom Wagen zu nehmen, und abzuhausen.

Meisterinformationen :

Spätestens dann werden die Helden zu den Waffen greifen was auch die restlichen Goblins nicht untätig sein läßt. Es kommt zum Kampf. Da auch diese Überzahl Goblins kein Gegner für den Helden sein werden soll nach dem Tod der ersten drei Goblins oder nach einer Demonstration der Stärke (minderes Wunder von Geweihten, Zauberei) die Rotpelze die Flucht ergreifen.

Allgemeine Informationen :

Nach einer Mittagsrast, bei der Wachsamkeit groß geschrieben wird, macht ihr euch weiter auf den Weg, eine Hand fast immer an der Waffe. Der Weg ist nicht mehr weit, innerhalb der nächsten zwei oder drei Stunden sollt ihr Angerberg erreichen. Der Zusammenstoß mit den Rotpelzen läßt euch nun glauben, daß die Leute aus Trallick recht hatten, die der Meinung waren, die Goblins stecken hinter alle dem. Ihr hofft, daß sie nicht Angerberg überfallen und die Leute dort getötet haben. Die ständige Sorge Ysolda um Ihre Tochter schlägt nun in Angst über.

Spezielle Informationen :

Nicht lange danach, sehr ihr eure Begleitung wieder. Diesmal sind es jedoch mindestens dreimal so viele wie ihr, eher mehr. Auch die Bewaffnung ist besser – neben den Knüppeln sehr ihr auch schon ein paar rostige Säbel und einer trägt sogar eine Zweililien. Diesmal beschränken sich die Rotpelze nicht darauf, euch nur zu beobachten und Plump einen Diebstahl zu versuchen. Sie greifen schon nach kurzer Zeit an. Die Überzahl gibt ihnen das Selbstvertrauen, das den feigen Goblins sonst fehlt.

Meisterinformationen :

Geben sie den Helden Gelegenheit, Abenteuerepunkte durch Kampf zu gewinnen. Dieser wird allerdings nicht bis auf den letzten Mann ausgefochten werden, da erneut die Goblins fliehen, diesmal aber nicht vor der Macht der Helden, sondern vor einem anderen Ereignis ...

Der Maulwurm

Allgemeine Informationen :

In den Kampfslärm mischt sich mit einem mal ein anderes Geräusch was nicht so recht hierher passen will. Ein großes schweres reiben, umknickende Bäume wie bei einem schweren Sturm, dann bebte die Erde besonders heftig – die Goblins schreien „Mauwa“ und nehmen Reißaus. Ihr seht wie sich eine schmutzig weiße Säule von bestimmt drei Schritt Durchmesser hinter den Bäumen empor streckt um dann umzubiegen und mit dem flachen Ende in die Erde zu stoßen. Kurz danach ragt auch das andere Ende aus der Erde und verschwindet in der Vertiefung, die der ... naja ... Kopf ... in die Erde gebohrt hat.

Spezielle Informationen :

Von den Goblins ist seit kurzer Zeit keine Spur mehr zu sehen und ihr habt auch das Gefühl, daß diese nicht mehr eurer Problem sein werden, sondern, daß der wirkliche Gegner soeben offenbart hat.

Meisterinformationen :

Wenn die Helden so wagemutig sind, sich die Stelle einmal anzusehen, wo der Maulwurm gerade erschienen ist, können sie sehen, daß die beiden Krater knapp vier Schritt im Durchmesser groß sind und ziemlich steil und tief hinab gehen. Auch kann man eine Spur von schleimig feucht und fest zusammengepreßter Erde beobachten ... jemand eine Idee was das sein könnte (Iiihhhh ! Baaahhhh !!!!)

Angerberg

Allgemeine Informationen :

Ihr habt von dem Maulwurm nichts mehr gesehen, seit ihr weiter gewandert seid um endlich das Ziel eurer Reise zu erreichen. Ysolda deutet auf eine Felsenkette : „Dort in dieser natürlichen Wand ist ein Durchgang, der einzige Weg nach Angerberg. Bald sind wir da !“ Sie soll aber nicht recht behalten. Zwar findet ihr kurze Zeit später den Pfad durch den Felsen, aber er ist nicht passierbar. Mit Entsetzten stellt ihr fest, daß der große Wurm hier gewesen sein muß : Denn genau in dem Durchgang klafft ein ebenso großes Loch wie er es im Wald hinterlassen hat. Auch die erdige Schleimspur ist wieder zu beobachten, sogar die Kanten der Felsen sind mit abgefressen worden, so daß der Schlund der sich in Sumus Leib gebohrt hat, hier nicht zu überwinden ist. Kein Wunder, daß man nichts aus Angerberg gehört hat, aber jetzt müsst ihr doch erfahren, wie es im Bergdorf aussieht.

Spezielle Informationen :

Nein – die Schlucht ist so wie sie ist wirklich nicht passierbar, natürlich könnte man, entsprechende Ausrüstung vorausgesetzt den Felsen auch überklettern, aber dies ist natürlich keine Lösung für den Wagen – und den will Ysolda auf gar keinen Fall den Goblins überlassen.

Meisterinformationen :

Mein Lösungsvorschlag (für andere bin ich offen) wäre, Bäume zu fällen und so eine provisorische Brücke zu bauen. Wer sich jetzt wundert, warum das von innen noch keiner getan hat, der wird bald merken, daß es innerhalb des Felsentors keine Bäume gibt. Auf Ysoldas Wagen gibt es eine Axt, wenn das ein Hinderungsgrund für diesen Plan sein sollte.

Allgemeine Informationen :

Mit viel Mühe gelangt ihr so aber endlich auch mit dem Fuhrwerk und Ysolda in das kleine Tal und sehr die wenigen Häuser der Bewohner. Manche von ihnen sind zerstört, Krater des Wurms sind zu sehen, andere Häuser aber sind unversehrt und es scheint leben in ihnen zu sein.

Spezielle Informationen :

Tatsächlich finden sich die meisten Menschen noch in ihren Häusern, viele haben jedoch auch im Tempel (dem einzigen Haus aus Stein) Unterschlupf gefunden. Allesamt sind sie verängstigt, freuen sich aber sehr darüber, daß jemand sie aus ihrer Falle befreit hat. Der Maulwurm, wie sie ihn nennen tyrannisiert seit zwei Monden die Gegend und hat auch den Krater am Eingang verursacht so daß ihnen keine Fluchtmöglichkeit mehr blieb. Schutzlos waren sie ausgeliefert, wenn er wieder kam und ganze Häuser

verschlungen hat. Auch Menschen und Zwerge sind ihm schon zum Opfer gefallen – das letzte Opfer war die Geweihte Terela.

Meisterinformationen :

Bei diesen Worten bricht Ysolda in Tränen aus. Sie ist aber auf Rache aus und bietet den Helden ihr gesamtes Hab und Gut an, wenn es ihnen gelingt, den Maulwurm zur Strecke zu bringen. Die ausgehungerten Menschen und Zwerge des Dorfes, die sich schon über die Lebensmittel im Wagen hergemacht haben halten inne und schöpfen neue Hoffnung vielleicht doch ihr Dorf nicht aufgeben zu müssen. Denn bei aller Gefahr, war dieses Dorf bisher doch eine Quelle für gutes Erz und so waren die Metalle, die man dann in Trallik handeln konnte ein Garant für einen bescheidenen Wohlstand. Ich hoffe also daß die Helden einwilligen, es mit dem Monster aufzunehmen. Abenteuerpunkte soll es zusätzlich geben, wenn sie dies tun, auch ohne Ysoldas Angebot anzunehmen sie bei Erfolg so richtig auszunehmen.

Im Schlund des Maulwurms

Meisterinformationen :

Die Frage ist nun, wie nehmen die Helden den Kampf auf ? Lassen sie es die Helden ruhig mehrmals versuchen und scheitern. Es kommt weniger darauf an, den Kampf an sich zu bestehen, sondern vielmehr, eine nicht intelligente Bestie, deren Aufenthaltsort die meiste Zeit unerreichbar ist überhaupt zum Kampf zu stellen. Von den Bewohnern Angerbergs ist zu erfahren, daß scheinbar große Lautstärke und trommeln auf den Boden, dem Wurm signalisiert „Hey, hier gibt's was zu mampfen !“ Auch wenn der Wurm von außen aufgrund seiner weichen und sehr elastischen Haut durchaus mit scharfen Gegenständen verletzbar ist, bringt das doch bei der Größe des Ungeheuers wenig. Ob die Helden es nun durch Klopfen versuchen, auf gut Glück hoffen oder sich in eine der kleinen Minen begeben um dem Wurm näher zu sein – irgendwann wird er angreifen – das heißt, er wird die Helden verschlingen. Das dies erst der Anfang des Kampfes ist und nicht das Ende der Helden wird ihnen wenig später klar.

Allgemeine Informationen :

Die Erde beginnt wieder stärker zu beben. Das ist das Zeichen worauf ihr gewartet habt. Ihr macht euch Kampfbereit und wartet ungeduldig und voller Anspannung darauf daß das Monster aus der Erde auftaucht, damit ihr es dann schlagen und töten könnt. Doch wißt ihr leider nicht, wo das Beben am stärksten ist. Ist es vor euch, hinter euch, neben euch oder gar unter euch ? Die Antwort kommt schneller, als ihr erhofft hattet, den als endlich

merkt, daß es die Erde UNTER euch war, die von dem Maulwurm angehoben wurde ist es zuspät. Die Beste reißt ein Stück des Boden aus, genau dem auf dem ihr gestanden habt und reißt euch mit in die Luft.

Spezielle Informationen :

Eine Probe auf Körperbeherrschung (Gewandtheit) entscheidet, ob das Verschlingen der Helden durch das gefräßige und mit gewaltigen Zähnen bestückte Kreisrunde Maul des Wurms W6 oder W20 Trefferpunkt verursacht. Die Helden sind nun im inneren des Wurms gefangen, der sich sogleich wieder hinabstürzt und in der Erde verschwindet. Die Helden bemerken dies daran, daß es ziemlich dunkel um sie herum wird.

Meisterinformationen :

Ich hoffe es gibt irgend eine Möglichkeit Licht zu machen, ansonsten muß wohl doch irgendwie ein leichtes Licht durch die milchig weiße Haut des Wurms scheinen und er bald wieder im Wald am Tageslicht ruhen. Sollte ein Held (Bogenschütze, Magier) sich bewußt an einem anderen Ort aufgehalten haben, dann wird er nicht mit verschlungen worden sein – damit ist er aber auch raus aus dem Abenteuer, zumindest was die abschließende Action angeht.

Allgemeine Informationen :

Aua ! Das tat weh. Aber der Schmerz in euren Knochen ist nicht im Vergleich zu dem Entsetzen, was euch jetzt zu widerfahren scheint : Ihr seid im inneren des Maulwurms. Viel Geröll, Holz und Erde sind um euch herum in in dem Strom werdet ihr mit vorangetrieben. Schleim tropft von den Wänden und verwandelt die Masse langsam in den feuchten Schleim, den Ihr schon mehrmals draußen gesehen habt. Kurze Zeit später stoßt ihr an etwas, das wie ein Gitter wirkt, eine aus Knorpel zu bestehen scheinende Wand mit vielen Kinderkopf großen Löchern. Die feuchte Erde und kleine Steine, sowie das gesplitterte Holz passen da durch, nicht aber ihr, die ihr viel zu groß seid. Die schräge Wand leitet euch daher langsam aber sicher ins innere. Dort habt ihr Gelegenheit euch aufzurappeln, doch der klebrige Schleim, der zudem noch einen wirklich heftigen Gestank verbreitet macht das bewegen sehr schwer, es scheint so als wolle er euch binden, daß ihr nicht mehr weiter kommt. Sollte dies der Darm sein, in dem ihr langsam verdaut werden sollt, während ihr noch bei Bewußtsein seid ? Ihr könnt euch wahrhaftig schönere Arten vorstellen, von Golgari ereilt zu werden.

Spezielle Informationen :

Körperkraft-Proben sind notwendig, da eine misslungene der selben zu einem Abzug von 2W6 Ausdauer-Punkten führt. Ein Held der keine

Ausdauer mehr hat, wird festgeklebt und kann sich nicht mehr bewegen, ihm können dann nur noch seine Freunde helfen, die ihn los schneiden. Oder mit roher Gewalt (Probe auf Körperkraft+6) befreien. Da es unmöglich ist, gegen den Strom aus Erde wieder nach außen zu kommen, bleibt den Helden nur der Weg durch den Wurm nach hinten.

Meisterinformationen :

Optional können Sie besonders Elfen das Leben schwer machen, in dem der Gestank bei misslungener Körperbeherrschungprobe (KK) ebenfalls 1W6 Ausdauerpunkt raubt. Vielleicht können auch 10 % der verlorenen Ausdauer von der Lebensenergie abgezogen werden (was für die Ausdauer aufs gleiche hinaus läuft).

Terela

Allgemeine Informationen :

Es ist mühsam und mit jedem neuen Schritt, der doch wieder nur in einem Faß mit Klebstoff zu enden scheint, schwinden die Kräfte und Hoffnungen. Ihr glaubt schon Meilenweit gegangen zu sein, aber doch sind es nur wenige zehnte Schritte. Nun, daß auch der Wurm nicht unendlich lang ist, ist die letzte Hoffnung hier jemals wieder lebend heraus zu kommen. Aber selbst wenn ihr es schafft bis zum Ende des Wurmes zu kommen – im inneren der Erde wird euch kaum eine Flucht gelingen. Auf einmal jedoch fällt euch auf, daß es hier mehr zu geben scheint, als nur den Darm des Wurmes : Blasen, ja richtige Geschwülste sind hier an den Wänden zu finden, als ihr sie euch näher ansieht entdeckt ihr, daß eure schlimmsten Befürchtungen wahr geworden sind : Hier hängen die Körper der Opfer, die vor euch in den Schlund des Maulwurms gezogen wurden.

Spezielle Informationen :

Die Helden können feststellen, daß die Opfer zwar meistens noch an der Gestalt erkennbar sind, oftmals aber schon deutliche Anzeichen der Zersetzung zeigen. Bei näherer Untersuchung stößt die Hand durch die tote Haut eines Kokons und ehe man die Hand zurückziehen kann merkt sie, daß sie schon in den schleimig verwesenden Eingeweiden eines Toten sind. Doch es gibt eine Ausnahme : Von dem allerersten, noch dünneren Kokon, der den Körper seines Opfers noch nicht umschlossen hat kommt ein Geräusch – es klingt wie eine weibliche Stimme, zu schwach um richtig zu sprechen, aber doch als solche Vernehmbar.

Meisterinformationen :

Am Halsschmuck (Schlange) und den letzten Resten der grünlichen Kleidung können die Helden erkennen, daß es sich hierbei um eine Hesindegeweihte handeln muß. Auch wenn sie sehr schwach ist, so können sie den noch lebenden

Körper aus dem Schleim befreien. Die Haut ist wund und rot, der Zersetzungsprozeß hatte schon begonnen, aber noch kann die Frau wieder gesund werden, wenn man denn nur aus dem Schlund des Maulwurms heraus kommt. Nicht nur, daß kaum andere Hesindegeweihte in der Nähe gewesen sein können – auch die Ähnlichkeit der Frau mit Ysolda ist nicht zu leugnen – es handelt sich um ihre Tochter Terela.

Mehr Kokons

Allgemeine Informationen :

Es wird immer schlimmer – nicht nur daß der Schleim immer mehr wird, jetzt habt ihr auch noch eine zusätzliche Last zu tragen, aber Terelas Leben zu retten, daß scheint euch ein angemessener Lohn zu sein für die Strapazen die ihr jetzt durchleiden müßt. Diese scheinen aber noch nicht zu Ende zu sein. Nachdem ihr auf den nächsten Schritten immer wieder Kokons gesehen habt deren Zersetzung jedesmal weiter fortgeschritten war gelangt ihr nun an eine andere Stelle, an der es nicht mehr weiter zu gehen scheint. Das Ende ist von einer stabilen immer noch schleimigen Wand umgeben. Ihr bemerkt, daß hier wieder die stabile Knorpelwand zu sehen ist, die hier auszulaufen scheint. Da kein Strom von schleimiger Erde zu sehen ist wird euch bewußt das ihr eigentlich noch Glück im Unglück hattet : Der Wurm hat sich die ganze Zeit nicht bewegt. Was euch eher beunruhigt ist die Tatsache, daß es hier neue und andere Kokons gibt. Eine ganze Reihe von kleinen Kokons von einem Schritt Größe gibt es hier, vielleicht 15 bis 20 Stück. Eure Lager verändert sich dramatisch als sich die Kokons öffnen und kleine schleimige Würmer heraus kommen – Maulwurmlarven !

Spezielle Informationen :

Die Larven mögen es überhaupt nicht Fremdkörper in ihrer Nähe zu haben. Auch sie haben ein Maul, mit dem sie die Helden attackieren, allerdings sprühen zu zudem noch Schleim aus dem selben (Kampfunterschied für eine KR).

Meisterinformationen :

Wenn es nicht von selbst passiert, dann werden die Helden bei dem Kampf auch die innere Haut des Maulwurms verletzen, die hier, im Gegensatz zu dem Gedärm verletzbar ist. Man kann dann eine Art „Blut“ beobachten, eine Schleimige weiße Masse, aber viel flüssiger als der Modder, durch den die Helden bisher gewatet sind. Wenn diese Verletzungen zunehmen, dann gibt es eine Reaktion des Wurmes. Er spürt den Schmerz und auch den Tod seiner Kinder und gerät in eine Wilde Raserei. Die Helden können ja ohnehin nichts tun außer durch die Gegend zu purzeln und weiter gegen die Larven zu kämpfen. Beim Kampf in dieser ungastlichen Umgebung müssen die

Helden mit Abzügen auf AT und PA in Kauf nehmen. (vielleicht 4 ?)

Das Ende des Maulwurms

Allgemeine Informationen :

Ihr hört ein schrilles Geräusch – ein Schrei – aber es scheint vom Maulwurm zu kommen und ob er dieses Geräusch als Schrei identifizieren könntet wollt ihr jetzt nicht entscheiden. Die Verletzungen die der Maulwurm erlitten hat scheinen Wirkung zu zeigen – er bewegt sich, ihr fallt. Es scheint so als wolle er sich aufbäumen, doch dann bewegt er sich vorwärts und ihr habt große Mühe wieder auf die Beine zu kommen. Die Larven sind über euch und beißen euch in eurer Fleisch. Doch da setzt der Strom von Erde wieder an zu fließen und mit einem mal werde ihr von der Erde erfaßt und ans Ende des Wurmes gepreßt – mit euch die Larven.

Spezielle Informationen :

Beschreiben sie, daß der Druck immer stärker wird und alle zu zerquetschen droht. Kurz vor der schlimmsten Stelle gibt jedoch die Rückwand nach und die Helden werden nach außen gedrückt. Sie fallen ein paar Schritt tief auf die Erde (1W6 SP), mit ihnen die restlichen (1W6) Larven. Der Maulwurm selbst aber, stößt wieder einen dieser entsetzlichen Laute aus, von außen hört es sich jetzt an wie ein Mittelding aus einem Gurgeln und schmerzvollen fauchen. Nun läuft keine Erde mehr aus seinem Ende heraus, nur noch sein weißes dickflüssiges Blut.

Meisterinformationen :

Die Larven werden weiter versuchen die Helden zu attackieren, aber in dieser Umgebung, in der die Helden keinen Abzug mehr auf AT und PA hinnehmen müssen sind diese kein Gegner mehr. Das Sonnenlicht ist auch ganz und gar nicht gut für die weiße Haut der Würmchen, Langsam aber sicher verbrennen diese. So wird er Kampf schnell zu Ende sein. Der große Maulwurm jedoch ist noch nicht besiegt. Er dreht sich herum, bäumt sich auf, ständig blutend und geht (deshalb ?) nicht mehr in die Erde zurück sondern versucht unbeholfen zu beißen und vor allem auch wie die Larven mit Schleim zu sprühen. Dieser ist sehr viel ätzender und aggressiver. Aber die Helden die dem jetzt ausweichen können, haben genügend Möglichkeiten den Maulwurm von außen anzugreifen und so mehr von seinem Blut fließen zu lassen. Irgendwann ist er dann wirklich leer und fällt in sich zusammen, bis ein labberiges Hautgewebe in einer milchigen Pfütze liegt. Auch jetzt wird die Sonne ihr übriges tun, dieses Geschöpf verbrennen zu lassen.

Maulwurm tot, alles jot

Allgemeine Informationen :

Der Maulwurm ist besiegt. In dem verunstalteten Schlachtfeld sucht ihr eure Sachen und vor allem die immer noch bewußtlose Terela. Jetzt habt ihr endlich Zeit euch, eurer Wunden und der Geweihten anzunehmen. Nach dem ihr sie mit etwas Wasser zum trinken gebracht habt schlägt sie auch langsam die Augen auf und erkennt, wer und wo sie ist. Was aber genau passiert ist, kommt ihr wie ein Albtraum vor und möchte jetzt noch nicht daran denken – die seelischen Wunden sind bestimmt tiefer als die Körperlichen. Mit eurer letzten Kraft schleppt ihr euch zurück nach Angerberg. Ihr habt schon ein ganzes Stück zurück legen müssen, denn der Maulwurm hat euch ein paar Kilometer weg getragen. Wenigstens jetzt ist euch das Schicksal gnädig und hetzt euch nicht noch mehr Goblins auf den Hals – im Moment wärt ihr eine leichte Beute selbst für diese Rotpelze. Zurück im Dorf seht ihr in Fassungslose Gesichter der Dorfbewohner – nicht im Traum wären sie auf die Idee gekommen, ihr wäret noch am Leben. Die verbittert wirkende Ysolda hat ein paar Kranke, weil halb verhungerte Menschen auf ihrem leer gefressenen Wagen und will, das restliche Dorf im Schlepptau Angerberg für immer den Rücken kehren. Als sie euch sieht klärt sich ihr Gesicht auf und als sie sogar entdeckt, wen ihr da noch mit gebracht habt ist ihr Glück nicht mehr zu fassen : Ohne den Wagen anzuhalten springt sie von ihm herunter, läuft zu ihrer Tochter und umarmt Terela, die zwar nicht ganz bei der Sache ist, aber trotzdem ihre Mutter erkennt – was ihr ohne Zweifel gut tut. Als sich euer und Terelas Überleben und der Tod des Maulwurms herumgesprochen haben kann man das Jubeln des Dorfes noch weit ins Gebirge hören. Ihr habt nicht nur euer Leben und das einer Geweihten gerettet, sondern auch noch einem ganzen Dorf die Existenz gesichert.

Meisterinformationen :

Das Abenteuer ist bestimmt 300 AP wert, zuzüglich Kämpfe, Ideen und rollengerechtes Spielen. Zusätzliche Punkte gibt es, wie oben erwähnt, wenn die Helden zwar eine zusätzliche Belohnung von Ysolda annehmen, ihr Angebot, ihren gesamten Besitz zu übernehmen, aber ablehnen. Auch das Dorf ist dankbar und beschenkt die Helden mit ein paar Erzeugnissen aus ihrem eigenen Eisen, gerade Waffen (ein paar Schwerter, Dolche oder Werkzeuge) werden die Helden bestimmt gerne nehmen.

Vielleicht interessiert es den Meister, woher und warum der Maulwurm eigentlich aufgetaucht ist. Bei diesem Geschöpf handelt es sich um ein nicht mal seltenes Wesen, daß weit im inneren Deres lebt, die Kleinst-Lebenwesen die es dort gibt

bilden meist die gesamte Ernährung. Als sich allerdings ein Maulwurm durch das Gebirge weit über die Erdoberfläche verirrt fand er seine Artgenossen nicht wieder, entdeckte aber eine viel bessere Ernährung, weil größere Fleischbrocken an der Oberfläche. Die Würmer sind selbst nicht für die Oberfläche geschaffen, daher verbrennen sie auch, wenn sie zu lange an der frischen Luft sind. Es bleibt zu hoffen, daß keine der Viecher telepathische Fähigkeiten besaß und nun noch mehr unterwegs sind auf der Suche nach neuen Nahrungsquellen ...

Hier die Werte der Auftretenden Gegner :

Räuber

MU : 12	AT : 10	PA : 9
LE : 30	MK : 15	1W6+3
AU : 42	MR : 0	RS : 2

Goblin

MU : 7	AT : 10	PA : 7
LE : 20	MK : 10	1W6+1
AU : 30	MR : -2	RS : 1

Maulwurm-Larve

MU : 30	AT : 6 / 8	PA : 2
LE : 12	MK : 8	1W6 / 2W6
AU : 900	MR : 20	RS : 0

Die ersten Werte beziehen sich auf eine Beiß-Attacke, die zweiten auf ein Besprühen mit Säure. Der große Maulwurm arbeitet mit den halben AT-Werten, kann auf Grund seiner Größe nicht Parieren/Ausweichen. Bei ihm ist der Schaden beim Beißen praktisch dem Tod gleichbedeutend.

Hinweis : Dieses Abenteuer ist nicht bis ins letzte Detail durchdacht. Dies verlangt zwar von einem Meister ein Mindestmaß an Improvisation, bietet aber auch die Möglichkeit, noch ausgeschmückt zu werden. Auch ist es möglich dieses Abenteuer sowohl mit den Anfänger- wie auch mit den Fortgeschrittenenregeln zu spielen, unabhängig von der Größe des Talentsystems. Hier ist es wieder dem Meister überlassen, Talente im Spiel zu fördern. Es ist jedem selbst überlassen, wie er den Einfluß von Kälte, Krankheiten, Kletterpartien oder den Kassenstand der Heldengruppe verwaltet. Müssen die Helden ihre tänzerischen oder musikalischen Talente in der Taverne unter Beweis stellen um nicht zu verhungern oder tragen alle Gegner wahre Reichtümer mit sich herum ? Selbst wenn dieses Abenteuer nur als Idee zu einer Eigenentwicklung dient : Mögen die Zwölfe Euch begleiten !

Im Schlund des Maulwurms

© 1999 by Oliver Eickenberg

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und *ARMALION* sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions
Besuchen Sie www.dsa-schatztruhe.de für weitere Abenteuer und mehr ...

Die hier verwendeten Dinge werden unbeachtet des Urheberrechts mitgeteilt und dienen nur als Spielanleitung. Daher ist es verboten diese Vorlage kommerziell zu vertreiben. Sie ist frei verfügbar. Kosten dürfen höchstens durch Kopierer, Speichermedien oder Onlinegebühren entstehen. Ähnlichkeiten mit Namen oder anderen Abenteuern (Handlungen) sind zufällig (da ich ja auch nicht alles und jeden kennen kann)