

Der mysteriöse Stollen

AD&D Abenteuer für 4-6 Charaktere der 3.-4. Stufe
Geschrieben von Thomas Fegers

Auftrag: Ein Zwerg (Laog) erreicht die Gruppe (in der ein Zwerg sein sollte) um sich an diese zu wenden. Er kommt aus dem Zwergendorf „Mosum“ (Zeichen Z). Die Zwerge haben Probleme mit einem neuen Stollentrakt, der von ihnen versehentlich freigelegt wurde. In der Wand am Eingang sind mehrere „komische“ Zeichen, außerdem sind zwei Zwerge, die den Trakt erkunden wollten, nicht mehr zurückgekehrt. Der Zwerg versichert der Gruppe Dank für die Hilfe, will aber keine Zahlen nennen. Die Gruppe soll mit ihm nach „Mosum“ kommen.

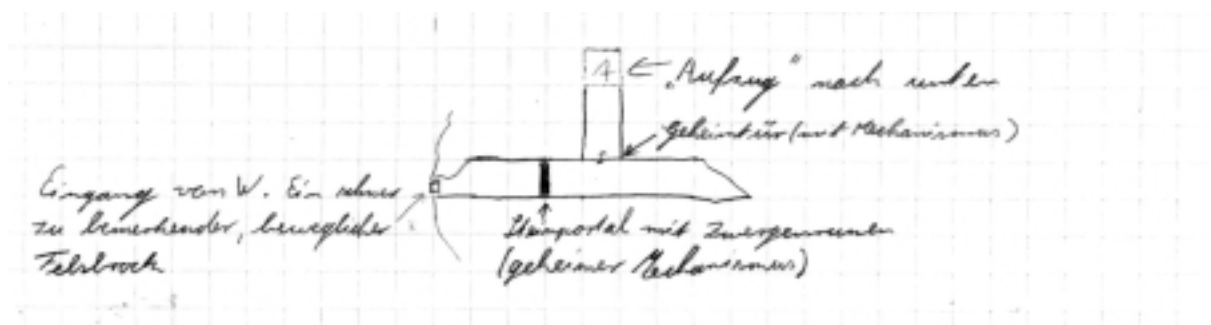
Zwerg „Laog“ Kämpfer Stufe 2 TP: 20 ETW0: 19
Werte: ST: 13, KO: 15, GE: 8, IN: 9, WE: 10, CHR: 11
RK: 4 (Kettenhemd, norm. Schild Beckenhaube)
Waffen: Streitaxt SP, H.& W.-Hammer SP

Aussehen: 1,28m groß, 65 kg schwer (dick), mittellanger brauner Bart/ lichtetes braunes Haar/ rauhe Gesichtszüge (ansonsten zwergentypisch)
94 Jahre alt (ca. 40 Jahre an Menschen gemessen)

Verhalten: grimmig/ ist nicht ganz damit einverstanden um Hilfe zu betteln/ nicht sehr gesprächig/ starrköpfig

Laog muß auf jeden Fall alle Zufallsbegegnungen überleben, weil er die Gruppe führt.

Zwergendorf „Mosum“ (Mountain Dwarves)



Nachdem man den beeindruckenden Eingangsbereich, der möglichst geheim bleiben soll, hinter sich gelassen hat, gelangt man ca. 10m unter die Erdoberfläche. Aus dem Aufzug heraus kann man 3 verschiedene Stollensysteme erreichen (1 ausgeschöpftes (Silber) (20m), 1 gerade bearbeitetes (Silber/Eisen) (30m), und „das neue“ (40m)), sowie „Mosum“ (Dorf).

„Mosum“ erstreckt sich über ca. 1 km². Es hat ca. 120 Einwohner (55 Männer/50Frauen/15 Kinder). Die Gebäude sind aus solidem Fels gebaut und architektonische Meisterwerke. Die Wohnungen sind auf Zwergengröße ausgelegt, so daß die Häuser 2 Stockwerke auf 3- 3,50m Deckenhöhe haben. Es gibt gepflasterte Wege und Straßen. Insgesamt für Nichtzwerge sehr beeindruckend. In der Mitte ist sogar ein künstlich angelegter Frischwasserteich zu sehen. Überall herrscht dämmrige Beleuchtung.

Die Gemeinde ist von rechtschaffen guter Natur. Sie wird von einem „Rat der Ältesten“ der 12 Clans geführt. Die Einwohner sind überwiegend friedlicher Natur, da sie über 100 Jahre hinweg nicht mehr gegen „Böses“ kämpfen mußten. Es sind hauptsächlich Minenarbeiter, aber auch Steinarbeiter, Schmiede (Waffen und Rüstungen), Architekten, Juweliere, Braumeister usw. Sie handeln mit ausgesuchten Händlern um einige Gebrauchsgegenstände zu erhalten.

Zwergendorf „Mosum“

Der „Kriegsminister“ ist „Irado“ (Gesinnung: CG)

Kämpfer Stufe 5 139 Jahre alt (mittleres Alter)

Er ist kriegserprobt und hat als Jugendlicher einen Krieg gegen Kobolde aus der Gegend miterlebt. Er bittet nicht gerne um die Hilfe von Außenstehenden, sieht die Situation aber als Ansporn in Zukunft wieder Krieger auszubilden.

„Ripora“ ist Priester der Elemente

Priester Stufe 3 147 Jahre alt (mittleres Alter)

Er ist der einzige Priester im Dorf. Er hilft der Gruppe gerne mit seinen Kräften (in Mosum). Er hat einen Schüler (Priester Stufe 0).

„Lapisa“ ist ein Mitglied des Rates, das sich am stärksten für eine Hilfe von Außenstehenden ausgesprochen hat. (265 Jahre alt) Er möchte die friedliche Linie der Regierung beibehalten (wird deshalb in Volksteilen als „Weichling“ verspottet). Er wird vornehmlich mit der Gruppe sprechen.

Die Bevölkerung steht der Gruppe mit geteilten Gefühlen gegenüber. Sie werden sie jedoch wegen ihrer überwiegenden RG Gesinnung unterstützen.

Niemand außer „Laog“ (wegen Abenteuerlust) läßt sich auf Anweisung des hohen Rates zum aktiven Mitwirken (mitkämpfen) überreden.

Ist die Gruppe in „Mosum“ eingetroffen, wird ihnen Unterkunft und Verpflegung gegeben (zwerghischer Art). Danach werden sie zum hohen Rat geführt, wo sie speziell mit „Lapisa“ zu tun haben und die Mißgunst „Irado's“ latent spüren.

Sie erhalten einige Informationen von „Lapisa“:

- kleiner Trupp Minenarbeiter sollte neuen Stollen erschließen, da Alter bald leer
- Trupp stößt auf anscheinend älteres Stollensystem (vor 2 Wochen)
- 2 Kundschafter werden losgeschickt und werden seitdem vermißt
- am Eingang sind mysteriöse Runen, die keinen zwerghischen oder gnomischen Ursprung haben

AUFTRAG:

1. Die beiden Kundschafter finden und tot oder möglichst lebendig wiederbringen.
2. Etwas über Erbauer oder Ursprung der Höhle herausfinden. (Nach ihren Untersuchungen
3. waren es jedoch Wesen mit Werkzeugen, ähnlich ihren)
4. Nach Gefahren für Arbeiter schauen und diese möglichst beseitigen.

Belohnung: Jeder bekommt Edelsteine im Wert von 500 GM und die Dankbarkeit ihres Volkes. (Ist ein Zwerg in der Gruppe, erhält dieser eine Waffe, die er führen kann von bes. guter Zwergqualität: +1 auf TW und SW (nicht magisch))

Das mysteriöse Stollensystem:

Zeichen (Runen) im Stollensystem:

Alle Zeichen im Stollen sind altelfische Runen. (Wald-) Elfen haben eine 10 % Chance diese Art von Runen zu verstehen. Charaktere, die die Fertigkeit „Sprachen, alte (Elfenart)“ haben, besitzen eine Chance bei einem erfolgreichen Fertigkeitswurf (+2 Bonus) je Rune, diese lesen zu können.

- 1) Vorsicht Einsturzgefahr
- 2) Wachstube
- 3) Werkzeugkammer
- 4) Sklavenraum
- 5) Schlafräume
- 6) Wachbaracke
- 7) Offiziere
- 8) Kommandant
- 9) 1. Leutnant
- 10) Altarraum

Stollengeschichte:

Vor 500 Jahren lebten Waldelfen nahe am Gebirge, die sich mit Hilfe von primitiven Menschenvölkern (Sklaven) Eisenerz aus dem Gebirge holten. Jedoch 2 Jahre nachdem die Sklaverei begonnen hatte, lehnten sich die Menschen gegen ihre elfischen Herren auf und gewannen. Sie töteten diese und schlossen sie in ihren Stollen ein (verschütteter Eingang). Sie schafften es sogar, das im Wald liegende Dorf der Waldelfen zu überraschen und zum Wegziehen zu zwingen.

Stollensystem:

(!! Alle im Stollensystem gefundenen Leichen wurden von den Ghoulen mit ihrem Speichel konserviert, um diese als Rationen „frisch“ zu halten. Es handelt sich also nicht um Skelette!)

1. Aufzug zu den anderen Stockwerken. Kann von jedem mit einem Hebel bedient werden oder mit einem Gong gerufen werden.

2. Trümmer von der alten Wand. Durchbruchsstelle.

3. Dies ist die ehem. Werkzeugkammer. Die Holztür ist nur noch lose verankert und offensichtlich vor geraumer Zeit (Sklavenaufstand) aufgebrochen worden. Im Raum liegen vermoderte Werkzeuge (Spitzhacken, Schaufeln, Eimer) und zwei Leichen (Sklaven). Nur die Eisenköpfe der Werkzeuge sind noch zu gebrauchen.

4. Dies ist eine ehem. Wachstube zur Überprüfung der Sklavenarbeit. Zerschlagenes Mobiliar (Tisch, 4 Stühle, Waffenständer) füllt den Raum. 6 Sklavenleichen und 2 Elfenleichen liegen am Boden. Die Elfen tragen Lederrüstungen und Kurzschwerter, sowie einen Dolch und ein kl. Schild. Die Sklaven halten Spitzhacken und Schaufeln umklammert.

Im Raum sind außerdem noch 2 Ghoule, die Lebende sofort angreifen sobald sie hineingehen. Sie weideten sich gerade an den Leichen.

5. Diesen geheimen Raum konnten die Sklaven anlegen, um sich den Schlägen der Wachleute zu entziehen. Der Zugang ist keine echte Geheimtür, sondern ein hinter Steinen versteckter

Durchgang am Boden. Der Raum ist bis auf zwei vermoderte Decken (blutverkrustet) leer. An der Wand steht auf Allgemeinsprache (Fertigkeitswurf nötig, wegen „primitiver“ Schrift und Sprache): Haltet durch Freunde, die Freiheit steht kurz bevor.

Diese Inschrift wurde von den Sklaven gemacht, um die Moral zu heben.

6. Dies war ein Wachraum. Die Tür ist aus den Angeln gebrochen und liegt auf dem Boden. Der Raum ist voller Höhlen-Fischer-Stränge. Innen stehen zwei Stühle, sowie ein zerstörter Tisch.

7. „Nest“ der Höhlenfischer. Es leben zwei H. (männ. u. weib.) in diesem Brutplatz. In der West-Ecke liegen zwei Eier (frühes Stadium) in Stränge eingewoben. An der Süd-Seite hängen mehrere „Pakete“ aus Strängen von der Decke. Es sind Futterreserven: 2 Fledermäuse, 3 Ratten und 1 halber Elf (Oberkörper) (aus Wachstube 6/ trägt unbrauchbare Kleidung und Lederrüstung, ein Kurzschwert, ein Dolch+1 (mag., goldverziert 20 GM wert)/ im Geheimfach unter dem Lederpanzer ein Säckchen mit 4 Edelsteinen (2x durchsichtig, farblos 100 GM wert/ 1x durchsichtig, bläulich 120 GM wert/ 1x Kieselstein = ungeschliffener Zierstein 2 GM wert). 10 % Chance zu entdecken.

H.Männchen und Weibchen sind augenscheinlich gleich. Das Weibchen ist zu 75 % im Nest, während das Männchen jagt. Größere Gruppen greifen beide evtl. zusammen an (trotzdem mit Fallen arbeitend).

8. Dies war der Raum, in dem die Sklaven eingesperrt waren. Die Türen sind mit Stahl verstärkt, dadurch beide noch intakt. Im Raum ist nahezu der gesamte Boden mit Stroh bedeckt. Auf dem Stroh liegen 11 Sklavenleichen, bei denen ein Teil ihres Fleisches abgebissen wurde, sie sind spärlich bekleidet. Außerdem sind 2 Elfenleichen unter den Toten, die ebenfalls angefressen wurden, jedoch völlig nackt sind (Sklaven, die den Aufstand hier begonnen haben, nahmen deren Kleidung). Diejenigen, die sich schändlicherweise an den Leichen laben, sind 5 Ghoule und 1 Ghast, die „Frischfleisch“ sofort angreifen.

a) Dies ist eine Geheimnische, die die Sklaven einrichten konnten (1m³ groß). Hier sammelten sie Werkzeug und andere Hilfsmittel, um zu revoltieren. An der hinteren Wand steht (ähnlich wie bei Nr. 5) geschrieben: So wird der Sieg und die Freiheit bald unser sein!

Es liegt noch eine Tierhaut (Pergament) in dieser Nische, auf der eine Botschaft steht:

“Möge nun dieser Ort niemals wieder als ein Hort des Bösen und der Ungerechtigkeit Mißbraucht werden. Fremder, der du kommst, um Leid zu bringen, dich verfluche ich, daß dir das widerfährt, was dir gebührt.”

Die Schriftrolle ist magisch verflucht. Liest sie ein böser Charakter, so fühlt er augenblicklich einen Peitschenhieb an seinem Rücken (4SP), aus dem eine nicht heilenden Narbe entsteht. Die TP bekommt der Charakter jedoch bis auf einen (der dauerhaft verloren geht (nur durch begrenzter Wunsch oder Wunsch wiederzuholen) durch natürlich oder magische Heilung zurück.

9.+10. Dies waren die Schlafstätten der Wachen. Sie sind völlig verbrannt (Die Sklaven haben versucht die Wachen auszuräuchern). In der Asche liegen 2 Leichen (Elfen). In der Asche bei ihnen kann man bei einer Leiche je 1 Kurzschwert (Griff kaputt), sowie einen Haufen mit 3W6 verrußten PM finden. Ansonsten ist nichts Brauchbares zu finden.

11. Dies ist der Raum des kommandierenden Offiziers gewesen. Sein Zimmer ist noch weitestgehend intakt und hat offensichtlich mehr Luxus als die übrigen.

Ein Bett mit Federmatratze und feinen Woldecken. In der Matratze versteckt ist ein Trank (Heldentrunk/ milchig trüb) sowie eine Schriftrolle (Schutzformel gegen Versteinerung), die der Kommandant nicht mehr holen konnte, als die Sklaven ihn herauszerrten.

In seinem Kleiderschrank (verschlossen) hängen mehrere Kleidungsstücke (2x Unterwäsche/ 2x Hose/ 1x Hemd und eine Mütze (a la Robin Hood/ magisch, „Mützenhelm“ (selbst erfunden)[sie sieht aus, wie eine normale Mütze, bietet dem Träger aber den gleichen Schutz, wie ein Topfhelm ohne jegliche Sichtbehinderung oder Geräuschverzerrung. Außerdem wiegt sie nur 1 Pfund.])/ 1x weiche Stiefel/ 1x Gürtel mit Goldschnalle (10GM wert).

Im Raum ist außerdem noch eine massive kleine Kiste (verschlossen/ Falle mit vergiftetem Wurfpeil (Typ A/ Ew.-Zeit: 10-30 Min./ Schaden 15 / 0)). In der Kiste sind 15 m Seil (Hanf)/ 1x Weinschlauch mit ehem. gutem Wein (jetzt Essig) / silberner Teller, Becher, Messer, Gabel (insges. 25GM wert)/ 1 kl. Eisenschatulle mit gutem Schloß (-20% auf Schlösser öffnen) in der 75 PM und 1 Edelstein (durchsichtig/ 200GM wert) liegen.

Ein zerschlagener Tisch und 2 Stühle vervollständigen das Bild.

12. Dieser Raum war die Tempelstätte der sehr gläubigen Waldelfen (Khelben/ Gott der Jagd). Im Westen steht ein steinerner Altar über dem eine zerfetzte Tischdecke liegt. Ein schmutziger Teppich liegt auf dem Boden vor dem Altar (ca. 3x3m). An den Wänden sind Steinarbeiten zu sehen, die Jagdszenen offenbaren. Auf dem Altar liegt ein offenes Buch in einer Halterung (zerfällt bei Bewegung) und steht ein Kelch mit stinkendem Meßwein und eine Schale mit verrottetem Fleisch. Der Raum ist mit Fackeln beleuchtet. Im Raum hinter dem Altar befindet sich ein „Heucuva“ (siehe MC 1+2). Er ist in seine ursprüngliche Form verwandelt (Elf, ca. 1,62m groß, dünn, blond, weiche, kindliche Gesichtszüge, gesamt: schwächling), er trägt eine zerrissene Robe und eine Art Stola (kann nicht sprechen, nur stöhnen).

Er wird sich hilflos geben und mit dem Becher „Meßwein“ auf den priesterlich gekleideten Charakter der Abenteurergruppe zugehen, um ihn **überraschend** anzugreifen. Hinter dem Altar versteckt sind zwei Zombies (3HD/ ehem. Zwergen-„Kundschafter“), die im gleichen Moment wie der Heucuva angreifen (kl. Regelabänderung: Zombies sind von Heucuva animiert worden).

In der hinteren Ecke des Raumes steht eine Kiste (verschlossen): Sachen, die dem ehem. Priester gehörten: Streitkolben für Fußvolk+1/ Gebetsriemen/ verzierte Armbänder (mag. Schutzarmbänder RK7)/ 2x heiliges Wasser/ 1x heiliges Symbol/ Sandalen/ Köcher mit Fluggpfeilen (10 Stück) ruiniert/ Geldbeutel 52PM. Der Heucuva hat diese Kiste wegen der heiligen Gegenstände gemieden.

13. Raum des 1. Leutnants. 1 Tisch und 3 zerschlagene Stühle.

Schrank (verschlossen) mit Kleidungsstücken (1x Unterwäsche/ 1x Hose/ 1x Hemd/ 1x harte Stiefel).

Bett und Kiste, morsch (verschlossen): 7 Bücher (Sagen, Geschichten usw./ zerfallen bei Bewegung)/ 1x Geißel (mag. +1/+2 gegen Semiintelligente und darunter)/

In doppeltem Boden: 1x Schriftrolle (Magier)

1. Grad: Ausbessern/ Reittier/ Zaubertrick/ Stacheln/ Untote entdecken.
2. Grad: Stärke/ Glitzerstaub/ Tiefe Taschen
3. Grad: Magie bannen

(Der 1. Leutnant war Kämpfer/ Magier und Meister der Folter).

1 leerer Waffenständer liegt auf einer nackten, angefressenen und vermoderten Elfenleiche. (Die Sklaven haben ihn „totgestiefelt“ und zur Schmach nackt liegengelassen. Deshalb fehlen auch Utensilien, wie Zauberbuch usw.)

14. Diese Wachen hier sollten den Ausgang überwachen. Das Mobiliar besteht nur noch aus 1 Tisch und 3 zerschlagenen Stühlen, sowie einem morschen leeren Waffenständer. Auf dem Boden liegen zwei Elfenleichen, die weitestgehend vermodert sind. Sie tragen verdorbene Lederrüstungen und Lederhelme, ein Kurzsword und Dolche (je 1), auf dem Tisch lagen wohl einmal Speilkarten (jetzt nur noch undefinierbare Blätter).

15. Das Ein-/Ausgangsportal (doppelflügelige Tür) ist 2m breit und mit Ornamenten (Ranken und Tieren) verziert. Es ist von außen mit einem schweren Holzbalken mit Stahlverstrebungen versperrt worden (kein Schlösser öffnen möglich/ mit Stabilem dünnen Gegenstand möglich durch Türritze Balken anzuheben ST-Check mit 6W4).

a) Der Eingang zur Höhle wurde mit Felsen versperrt, im Eingangsbereich haben sich 200 Fledermäuse, die durch Ritzen hineinkriechen, zur Brut an die Decke gehängt (10 cm hoch Dung am Boden). Bei Lärm oder Licht fliegen die Tiere wild kreischend durch den Eingangsbereich (1W4 SP durch Kratzer/ GE-Check ½ SP).

Zwergenzombies:

Die Zwerge haben Biß- und Kratzwunden und sind deshalb in einem ekelhaften Zustand. Sie tragen noch ihre eigene ramponierte Kleidung und benutzen ihre Waffen:

IN: 0	RK: 4 (nat.:8/ -4 wegen zerstörtem Kettenhemd)
Ges.: N/N	ETW0: 19
MV: 6	Schaden: 1W8 (abgestumpfte Streitaxt)
HD: 3	
No. of Att.: 1	SA: (greifen immer als letztes in der Runde an)
Größe: S, 1,25m	
Moral: Speziell (20)	SD: Immun geg.: Schlaf/ Bezauberungs-, Festhalte- und Todesmagie/ Gift/ Kälte-Sprüche
XP: 120	(hl.Wasser verursacht 2W4 SP Verätzungsschaden)

Sachen, dabei: Dolche (je 1), Gürteltasche (kl.): Flachmann (Zwergensprit), Kerzen (je 1/20 cm), Feuerstein u. Stahl, Wetzstein.

Neues Stollensystem: 1 Kästchen: 2x2m
Mittelmäßig gut angelegte Stollen, 1,80m hoch.
Wellenlinien = Stränge der Höhlenfischer (Fallen: s. Monsterblatt)

W
↑
S ← → N
↓
O

