# Dungeon auf einer einsamen Insel

Bei der „Isla de la Muerte“ handelt es sich um eine sehr alte Vulkaninsel, dessen Vulkan seit mehreren tausend Jahren nicht mehr ausgebrochen ist. Der Schichtvulkan weist eine Caldera auf und wurde im Laufe der Zeit vollständig mit einem dichten Wald überwuchert.

Bei der Entstehung der Vulkaninsel wurde ein bestehendes Kalkriff erst angehoben und später von der Lava eingehüllt, so dass heute ein Teil der Insel aus einem Karstkomplex besteht.

Die Seemeister und Dunkelzwerge interessierten sich für die Insel, da sie einen recht stabilen Vulkan aufweist und deutlich näher an den Küstenstaaten liegt, als die Feuerinseln.

Die Karsthöhle wurde weitestgehend in ihrem natürlichen Aussehen belassen, nur mit einigen Sicherungen versehen, damit niemand unbemerkt bis zur eigentlichen Miene vordringt.

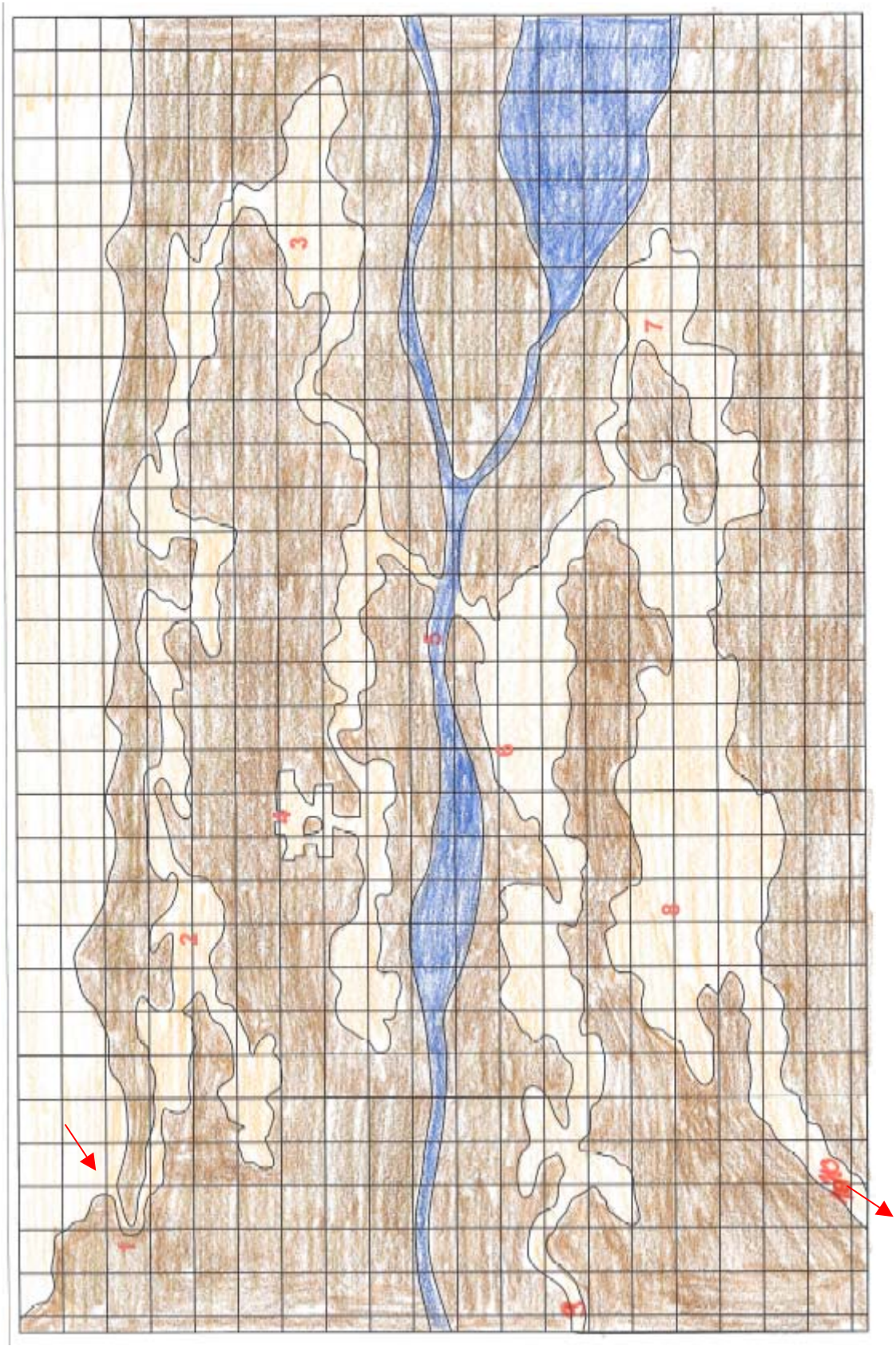
Des Weiteren haben sie den Ablauf des unterirdischen Flusses erweitert, um zum einen zu verhindern das die Karsthöhle bei Starkregen unverhältnismäßig überflutet wird und zum anderen, um einen geheimen Eingang in das System zu haben.

## Das Karsthöhlensystem (Dungeon)

Der Eingang zur Karsthöhle befindet sich hinter einem Wasserfall. Der seitlich an der Wand verlaufende schmale Sims ist nass und mit Moos bewachsenen, so dass ein einfacher PW: Gewandtheit erforderlich ist.

Wenn der Prüfwurf nicht gelingt ist, landet der SC im Wasser. Wird ein Seil zur Sicherung gespannt, entfällt der Prüfwurf.

[Ein Kästchen hat 5,0 m x 5,0 m.]



Da sich nach dem Verschwinden der Dunkelzwerge niemand mehr um die Sicherungsmaßnahmen gekümmert hat, funktionieren diese nur noch eingeschränkt, gar nicht oder anders als geplant.

Eine Zeitlang wurde die Höhle auch von Piraten genutzt, die sich hier einen sicheren Unterschlupf erhofften. Die Sicherheitsvorkehrungen wurden von ihnen entweder beseitigt, in dem sie diese ausgelöst haben oder sie haben sie für ihre eigenen Zwecke eingesetzt.

Allerdings kam es, wie sollte es bei Piraten auch anders sein, zu Unstimmigkeiten untereinander, so dass es zu einem Kampf in [6] gekommen.

Es ist beim Betreten sofort ein absinken der Lufttemperatur zu bemerken, die bis auf 16°C runter geht, wenn man sich 20 Meter vom Eingang entfernt hat.

Die Breite der Gänge variiert zwischen 1,0 m und 2,5 m. Die Deckenhöhe liegt zwischen 1,5 m und 10,0 m. Der Boden ist zumeist mit Geröll bedeckt, es gibt aber auch Bereiche mit Sand.

Wände und Decke sind häufig von Kalk überzogen und in den Höhlenräumen gibt es eindrucksvolle Gebilde aus Stalagmiten und Stalaktiten.

[1] Eingangsbereich

Der schmale Gang ist abschüssig, feucht und mit Moos bewachsenen, so dass es gut und gerne zu einer Rutschpartie kommen kann, wenn die SC etwas zu forsch in die Höhle eindringen.

Was die SC hier auch finden werden, wenn sie sich ca. 25 m – 30 m weit hineingewagt haben, ist einen Wächter. Er kommt wie aus dem Nichts aus der rechten Wand und stellt sich den SC in den Weg.

Die Wächter ist eine Illusion, die Anfangs von den Piraten bekämpft wurde, bis sie feststellten, was er wirklich ist. Danach haben sie ihn ignoriert und konnten einfach an ihm vorbei gehen.

Der Wächter ist ein voll gerüsteter Söldner (Mensch) mit einem Schlachtbeil in den Händen. Zieht einer der SC eine Waffe oder hat sie bereits in der Hand, wird sich der Wächter ihm in den Weg stellen und angreifen. Wenn niemand eine Waffe in der Hand halten sollte, wird der Wächter im Weg stehen und abwarten. Er reagiert auf keine Ansprache und wird nur grimmig von einem zum anderen sehen.

| Daten des Wächters (Grad 15) |
| --- |
| AP 62 KR Schlachtbeil +16 (1W6+4) Abwehr +15 |

Der Wächter macht realen Schaden, verschwindet aber, wenn er keine AP mehr hat. Dann dauert er ca. 6 Stunden, bis die Sicherung wieder aufgeladen ist und erneut aus der Wand heraustreten kann.

[2] allerlei Getier

In diesem Höhlenteil gab es mal einen Boden aus Steinplatten, die ein gewisse Druckempfindlichkeit aufwiesen und, wenn nicht nur jede dritte Platte betreten wurde, Pfeile aus den Wänden schoss.

Da diese Höhle von vielen Vögeln im Laufe der Zeit bewohnt wurde, ist der Boden mit Kot verunreinigt, die Platten nicht mehr zu sehen. Die Kotschicht ist jedoch so dick, dass die Platten gar nicht mehr ausgelöst werden. Allerdings kann man bei einem gelungenen PW: Wahrnehmung (Sehen) noch die Löcher in den Wänden erkennen. Ausgelöst wird diese Falle jedoch nicht mehr.

Die Vögel sind von den Eindringlingen nicht sehr begeistert und werden ein ohrenbetäubendes Gekreische von sich geben, bis auch der letzte diesen Teil der Höhle verlassen hat.

[Diesen Lärm werden die SC ebenfalls hören, wenn sie durch das Tor in die Miene eindringen. Ausgelöst wird es durch ein Tier, aber das können die SC ja nicht wissen und vielleicht glauben sie ja, dass jemand ihnen auf den Spuren ist....]

Bewegen sich die SC nicht schnell genug oder verharren trotz des Krachs in der Höhle, werden einige der Vögel Sturzflugangriffe auf die SC ausführen.

Werte Vögel

LP 5 AP 5 Flugangriff +4 Abwehr +12 Resi +10 / +12
-4 auf gegnerischen Angriff

Die Angriffsflüge sind nur ein Abwehrmittel der Vögel, um die SC von den Nestern fern zu halten. Sie versuchen die SC nur zu vertreiben und nicht zu verletzten.

[Kann mit einem PW: In oder PW: Tierkunde erkannt werden.]

[3] Höhle mit einer Fallgrube

Hier finden die Spieler eine Sicherung in Form einer Fallgrube, die von den Piraten zuerst ausgelöst und hinterher erweitert wurde. Sie ist ca. 10 m breit, ca. 1,5 m lang, ca. 2,0 m tief und verläuft quer über den Durchgang. Unten in der Grube befinden sich angespitzte Bambusstäbe, die noch ganz gut erhalten sind.

Die Grube war offenbar mit dünner Rinde abgedeckt und mit dem hier in der Höhle vorherrschenden Sand bedeckt. Da der Zahn der Zeit an allem nagt, ist die dünne Rinde wohl verrottet und unter dem Gewicht des Sandes eingebrochen, so dass die Grube ohne Probleme zu sehen ist.

Ein beherzter Sprung und man ist auf der anderen Seite, was allerdings fatal ist, da nun die eigentliche Falle zuschnappt. Direkt hinter der zu sehenden Grube befindet sich noch eine zweite, die allerdings mit dünnen Holzbrettern und Sand abgedeckt ist. Sie hat den Lauf der Zeit besser überstanden, ist somit nicht zu sehen und gibt direkt unter dem Gewicht einer hinüberspringenden SC nach. Dieser bricht ein und landet nun in 3,0 m tiefe auf einem Haufen spitzes Vulkanglas.

Rettungswurf: Akrobatik -8 oder Gw/10

Sturzschaden: 3,0 m → 1W6+2 LP/AP zzgl. 1W6 für Vulkanglas
Nur vorsichtiges Bewegen möglich: PW:Gw

Sobald nur einer in die zweite Grube eingebrochen ist, kann man sehen, dass die rechte Seite der Grube nicht bis zur Wand herausgearbeitet wurde, sondern ein Steg stehengeblieben ist, der den Wissenden ein sicheres überqueren ermöglicht.

[4] Schatz hinter Spinnen

Diese Seitenhöhle ist künstlich angelegt worden und diente den Wachen zur Seemeisterzeiten als Unterkunft. Einst gab es hier einen Tisch und Stühle sowie einige Regale mit allem notwendigen. Des Weiteren kann hier auch in einer Ecke mit etwas suchen ein Amulett mit dem Brückensymbol [5] gefunden werden.

Die Piraten haben diese Höhle für die Lagerung ihrer falschen Schätze genutzt. Also Dingen aus Bronze, Glasperlen und von geringerem Wert, um von ihrem eigentlichen Schatz abzulenken.

Damit das ganze auch nach etwas aussieht, haben sie eine provisorische Holztür mit Schloss gebaut. Für den Türbau haben sie getrocknete Holzbretter aus dem Höhlenbereich [9] verwendet.

Was sie nicht bemerkten waren die kleinen unscheinbaren Eier, die sich in den Trockenrissen des Holzes befanden. Diese gehören zu einer besonderen Spinnenart, die das Holz der Tür mit der Zeit vollständig zerfressen hat.

Heute ist von der Tür nur noch das am Boden liegende Schloss vorhanden. Die Türöffnung selber ist vollständig mit Spinnenweben ausgekleidet. Knochen von kleineren Tieren (Ratten, Fledermäusen) hängen im Netz oder liegen auf dem Boden.

| Daten Spinnen (2W20 Spinnen, max. 30) |
| --- |
| Wenn sich jemand im Netz verfängt oder an diesem rappelt tauchen kleine Spinnen mit einem gelben Hinterteil auf. |
| Angriff (Biss) +9 Schaden 1W6-2 + 3W6-Gift+20 LP/AP<br>(Giftschaden nur bei schwerem Schaden: PW:+2 Gift) |

Die Spinnen greifen nur an, wenn an dem Netz gerappelt wird oder sich jemand darin verfängt. Allerdings kann mit einigen sauberen Schnitten auch das Netz entfernt werden. Die Spinnen ziehen sich dann in ihr Nest, was links oben in der Ecke im Raum befindet zurück.

Als erstes fällt der aufgetürmte „Schatz“ auf, der allerdings nur aus minderwertigem Material besteht. Auch besteht nur die oberste Schicht aus diesen Stücken, der Unterbau ist aus Holz, Stoffen etc. die in diesem Raum vorhanden waren. Hier kann allerdings das Amulett mit dem Brückensymbol (Handteller groß, rund, Alchimistensilber, mit stilisierte Brücke) gefunden werden.

[5] Unterirdischer Fluss

An beiden Uferseiten stehen jeweils 2 viereckige, ca. 1,0 m hohe Steinsäulen, die man für Brückenpfeiler halten könnte. Diese weisen jedoch keine Befestigungsmöglichkeiten für Seile auf. Die jeweils rechte Säule hat oben auf ein Symbol eingemeißelt (Handteller groß, rund, Alchimistensilber, mit stilisierte Brücke).

Früher besaßen die Wachen Amulette, die genau in das gemeißelte Symbol auf einer der Steinsäulen paßte und konnten somit eine Lichtbrücke erscheinen lassen, damit der Fluß überquert werden konnte. Ein solches Amulett kann heute in [4] gefunden werden. Wird die Lichtbrücke ausgeführt, erleuchten sich die weiteren Höhlen durch eine nicht näher zu erkennende Beleuchtung.

Die Piraten bauten später eine Konstruktion aus Seilen und Brettern, die an den Säulen befestigt wurde. Mit der Zeit ist die Brücke jedoch eingefallen und dann vom Wasser weggetragen worden.

Sollten die SC es vorziehen den Fluß zu durchschwimmen, werden sie feststellen, dass das Wasser angenehm warm ist, allerdings eine gemeine Unterströmung aufweist, so dass ein PW: Schwimmen abgelegt werden muss.

[Schwierigkeit siehe Kodex S. 125]

[6] Skelett im Sand und große „Spinnen“

Im Laufe der Zeit haben die exotischen Meeresspinnen ihren Weg in das Höhlensystem gefunden. Hier sind sie weitestgehend vor Feinden sicher und können auch das ein oder andere größere Tier, welches sich in die Höhlen verirrt hat, erlegen.

Die SC finden in der Nähe der rechten Wand ein menschliches Skelett, das schon halb vom Sand bedeckt ist. Neben dem rostigen Krummsäbel und einem schickten Goldring sowie einer rostigen Gürtelschnalle fällt am deutlichsten der eingedrückte Brustkorp auf.

In der Nähe des Skeletts verstecken sich in der Dunkelheit momentan ca. 5 von diesen Meeresspinnen, die darauf lauern anzugreifen.

Alle dies sich um das Skelett versammeln dürfen mit einem W20 würfeln. Bei einer geraden Zahl wird derjenige von einer Meeresspinne angesprungen.

Die Meeresspinne hat einen Körperdurchmesser von 80 cm und läuft auf 5x1,0 m langen Beinen.

| |
|---|
| Meerespinne (max. 5 Stück) |
| LP 14 AP 25 St 90 B3 (im Wasser) /6 (an Land) |
| Angriff: Biss +9 (1W6-1) Raufen +5 (1W6-1) Erdrücken |
| Abwehr +13 Resi +11 / +14 |
| Schleichen +15 |

[7] Piratenhöhle

Das ist der Teil der Höhle, wo die Piraten unter dem Sand im Kalkstein ihre Schätze versteckt haben. Es handelt sich dabei um Löcher im Kalkstein, in den die Kisten abgesenkt wurden, mit Holzbrettern abgedeckt und dann mit Sand überdeckt wurden.

Die Schatzkisten gibt es nicht mehr, aber wer danach suchen möchte findet fünf Gruben und ein Handvoll Goldmünzen.

Allerdings rückten die Piraten ihren Schatz nicht freiwillig raus, sondern wurden mit totschlagenden Argumenten überredet. Daher befinden sich hier noch 3 Piratengeister, die sehr schlechte Laune haben. Sie wurden zwar an dieser Stelle erschlagen, aber ihre Körper wurden in den unterirdischen Fluss geworfen.

Gebundene Seele (Grad 3) – Dunkle Mächte S. 101

AP 18 In 50 Gw 60 B 24
Abwehr +12 Resi +14 / +18
Angriff: Berührung +8 (Wk -10 pro Runde)
Zaubern +18: *Namenloses Grauen* auf Wesen bis Grad 6
Nur mit magischen Waffen zu verletzen: 1 + mag. Waffenschadensbonus = Schaden)
Die gebundene Seele versucht einen Menschen zu übernehmen, um ihre Aufgabe zu erfüllen.

Eine Übernahme eines lebenden Körpers kann mit „Austreiben des Bösen“ oder „Wort der Trauer“ rückgängig gemacht werden. Die gebundene Seele kehrt dann an seinen Ausgangsort zurück.

[8] Tropfsteinhöhle

Diese Höhle besticht durch ihre Schönheit an Stalagmiten und Stalaktiten. Der ehemals vorhandene Weg ist heute kaum noch zu erkennen und von Kalk überzogen.

Beim Durchqueren dieses Raumes besteht die Schwierigkeit darin überhaupt einen Weg zu finden und diesen sicher zu beschreiten. [Individuelle Reaktionen auf die Ideen und Aktionen der SC.]

Am linken hinteren Ende der Höhle schein es einen weiteren Durchgang zu geben. Von hier aus gelangen die SC in die Lavaröhren, also in den Vulkan.

[9] Höhlengang der für Menschen zu eng wird.

Der Höhlengang windet sich und wird immer schmaler, bis es für einen Menschen kein Durchkommen mehr gibt. Sonst ist hier nichts zu finden.

[10] Tür zur Miene

Die Tür in die Miene wurde natürlich von den Dunkelzwergen gesichert, damit dort nicht jeder einfach hineingelangen kann. Sie sieht aus, als ob sie nur in den Stein gemeißelt wurde und nicht real ist. Über der Tür steht ein Spruch in Maralinga.

„Öffne die drei Schlösser und trete ein."

Die drei Schlösser können mittels Magie oder *Schlösser öffnen* überwunden werden oder die Tür steht einen Spalt auf….

Gerade als die SC diese Höhle betreten wollen, können sie die Vögel aus [2] kreischen hören…

Sobald alle durch die Tür geschritten sind, wird sich diese automatisch schließen. Es gibt aber auf der „Rückseite" einen Griff zum Öffnen.