Erde und Wasser

Ein
5E-Megadungeon
für die Stufen 1-10

#2: Der Tempel des Ceris

von Daniel „Rackhir“ Lambach



Erde und Wasser

Ein D&D-Megadungeon von Daniel „Rackhir“ Lambach
erdeundwasser@daniel-lambach.de

Creative Consulting: Jens Tuchbreiter

Cover Art: Christian Laugsch (Instagram: sweet_potatoe_01)

Cover Colorierung: Philipp Teich

Interior Art: Stoneshore (CC-BY 4.0, S. 4); Jens Tuchbreiter (S. 9, 15); Jason Glover (S. 12); Levi Gilbert (S. 16); Gabriel Hernandez (CC-BY 4.0, S. 18, 29); Chaoclypse (S. 19, 24); „Pond Water Reflection“ (S. 23), „Chain Devil“ (S. 28) by Jaen Butler CC-BY 4.0.

„Human Made“ Logo by HINOKODO; 5E Logo by Karl Otto Kristoffersen.

Seitenansicht (S. 3): Daniel Lambach

Umgebungskarte (S. 14): Ölbaumpflanze

Level-Karten: Dungeonscrawl Pro

Karten-Assets: Angry Golem Games (CC-BY-NC 4.0), Daniel F. Walthall (CC-BY-NC 4.0), Mark Gosbell (CC0)

Fonts: Garamond und Cormorant Garamond (Innen), Chango (Cover), Playfair Display (Karten), alle unter OFL 1.1

Lektorat und Korrekturen: Grannus, kikithegecko, Seba, Taubenmann

Spieltest: Beleron, Migin, Gorn, Fafina Hapa, Eligor, Dacain, Hylva, Hendrik

Lizenz

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 (“SRD 5.1”) by Wizards of the Coast LLC and available at https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License (“CC-BY-4.0”) available at https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode.

Downloads von Karten und weitere Infos unter https://kritischerfehlschlag.de/erde-wasser/.

Itch.io: https://rackhir-rpg.itch.io/
DriveThruRPG: https://www.drivethrurpg.com/de/publisher/30212/rackhir-s-ziggurat
RPG Trader: https://rpg-trader.com/creator/1223/rackhir

Überblick

Die Beschreibung des Dungeons

Das Megadungeon von Erde & Wasser besteht aus drei Strängen von Leveln: **Erde (E), Wasser (W) und Chaos (C)**. Hinzu kommt die **Oberwelt (O)** und die aufsteigenden Level innerhalb der **Geode (G13-G10)**, dem Edelsteinherz von Ceris. Die Levelbezeichnung folgt konsistenten Höhenstufen, d.h. Level E4 ist ähnlich tief wie Level W4. Deshalb gibt es z.B. einen Level W-1 (minus 1), weil die Quelle der Lera höher liegt als der Tempel von Ceris (E1), und keinen Level C1, weil der Einstieg in den Chaosstrang tiefer liegt.

Die Level werden jeweils wie folgt dargestellt:

- **Zufallsbegegnungen** in diesem Level.
- **Höhenunterschiede** zu anderen Leveln (relevant für Zauber, mit denen man sich durch Stein bewegen kann) bzw. **Distanzen** horizontaler Verbindungsgänge, die nicht auf den Karten enthalten sind (nur in den W- und C-Leveln).
- **Generelle Merkmale:** Angaben zur Umgebung, Beschaffenheit und Vorgeschichte des Levels sowie zu wichtigen Bewohnern.
- **Beschreibungen** der einzelnen nummerierten Räume. Jeder Raum hat einen Zahlencode (z.B. E4-10), der aus dem Level und einer laufenden Nummer besteht.

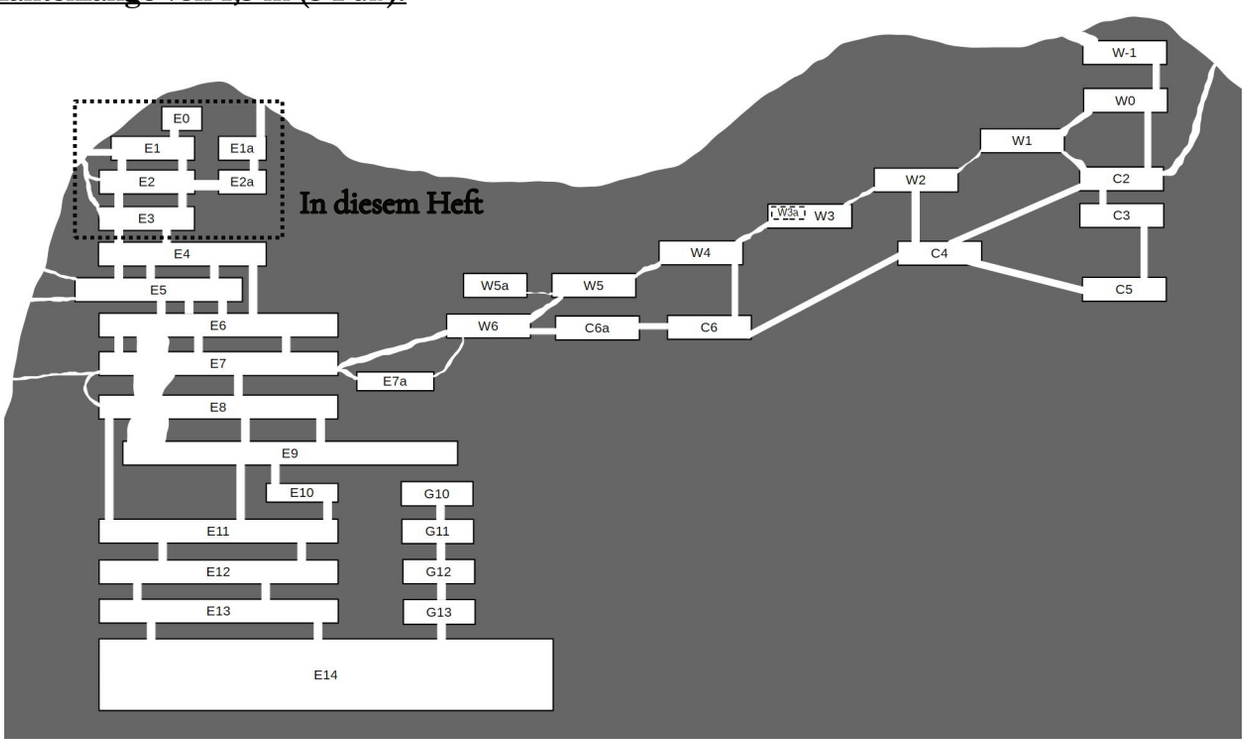
Jedes Kästchen auf den Karten hat eine Kantenlänge von 1,5 m (5 Fuß).

In Kästchen sind kurze Beschreibungen des Eindrucks, die man bei erstmaliger Ansicht eines Ortes bekommt. Die Kästchentexte eignen sich meistens als Vorlesetexte. Manchmal muss zuerst ermittelt werden, ob es zu Zufallsbegegnungen kommt oder sich bestimmte NSCs im Raum aufhalten. Wichtige Inhalte des Raums, mit denen die SCs interagieren können, sind **fett gedruckt** und werden weiter unten genauer beschrieben. Verborgene Details eines Objekts werden eingerückt ergänzt. Unterstreichungen heben wichtige Informationen hervor, die die SL beachten sollte. Meist sind dies Effekte, die unabhängig von Handlungen der SC eintreten können (z.B. Fallen, Umwelteinflüsse).

Eingänge

Es gibt insgesamt acht Eingänge in das Dungeon:

- Der Haupteingang des Ceris-Tempels (E1-5)
- Der Nebentunnel beim Ceris-Tempel (E1-12)
- Der Käferbau (E1-13)
- Die Luftschächte der alten Gnomensiedlung (E1-14)
- Der Seiteneingang zur alten Gnomensiedlung (E1-15)
- Der Schrein der Lera (W-1-1)
- Der Wasserfall beim Leuchtenden Teich (O7)
- Die Senke (O21)

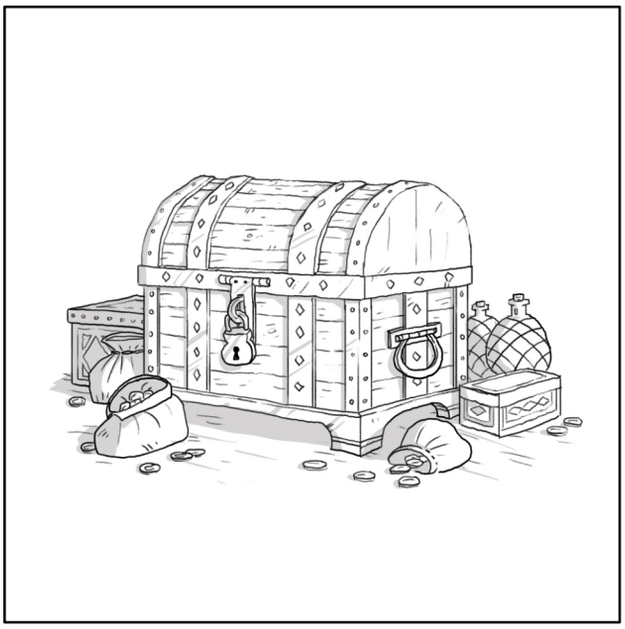


Zufallsbegegnungen

In den meisten Leveln gibt es Zufallsbegegnungen, also herumstreifende Bewohner eines Levels. In den Tabellen werden für Kreaturen, die ein **festes Lager** haben, die entsprechenden Raumnummern angegeben. Werden Kreaturen im Rahmen einer Zufallsbegegnung getötet oder vertrieben, gibt es dementsprechend keine weitere Begegnung in ihrem Lager. Manchmal hat ein Level keine Zufallsbegegnungen oder besondere Regeln – das wird dann jeweils zu Beginn beschrieben.

- **Außerhalb des Dungeons wird alle sechs Stunden für eine Zufallsbegegnung gewürfelt.** Bei einer **kurzen Rast wird nicht gewürfelt**, bei einer **langen Rast zweimal**.
- **Im Dungeon würfelt man alle drei Räume.** Bei einer **kurzen Rast wird einmal gewürfelt**, bei einer **langen Rast achtmal**. Dadurch kann es auch zu mehreren Begegnungen pro Rast kommen. Rasten ist also gefährlich, es sei denn, man findet einen sicheren **Rückzugsort**, z.B. hinter einer verschlossenen Tür. In solchen Fällen wird dennoch gewürfelt, aber die Kreaturen kommen bei einer Begegnung nur in die Nähe, ohne die Barriere zu überwinden, und hinterlassen dort ggf. Spuren.

Bei einer **Probe für Zufallsbegegnungen** würfelt man jeweils 1W6:



Eine Begegnung ist nicht nur Anlass zum Kampf. Vielmehr sollte die SL überlegen, was die Kreaturen gerade jetzt an diesem Ort wollen. Sie sind (meistens) lebendige Wesen, die Teil einer dynamischen Umgebung sind. Im Zweifel kann man 2W6 würfeln, **wie eine Kreatur auf die SCs reagiert**: (2-4) feindselig, (5-7) vorsichtig, (8-9) neutral oder desinteressiert, (10) ängstlich, (11-12) freundlich.

1W6	Ereignis
1-2	**Begegnung:** Würfele auf der Zufallsbegegnungstabelle für das aktuelle Level. Die erwürfelte(n) Kreatur(en) hält/halten sich irgendwo in der Nähe auf und nähert/nähern sich der Gruppe.
3	**Geräusche:** Würfele auf der Zufallsbegegnungstabelle für das aktuelle Level. Die erwürfelte(n) Kreatur(en) hält/halten in Hörweite auf und macht/machen dort Geräusche. Ob sie sich den SCs nähert/nähern oder sie überhaupt bemerkt/bemerken, entscheidet die SL.
4	**Spuren:** Würfele auf der Zufallsbegegnungstabelle für das aktuelle Level. Die erwürfelte(n) Kreatur(en) hat/haben sich vor 1W12 Stunden hier aufgehalten und dabei Spuren hinterlassen. Dieses Ergebnis wird während einer Rast ignoriert.
5	**Müdigkeit:** Wenn die SCs nicht unverzüglich eine kurze Rast einlegen, müssen sie einen KON (10)-RW schaffen, sonst erleiden sie eine Stufe Erschöpfung. Dieses Ergebnis wird während einer Rast ignoriert.
6	**Ressourcenverbrauch:** Ein nicht-magischer Gegenstand geht kaputt (ein Seil reißt, ein Rucksack bekommt ein Loch), ein Objekt geht verloren oder eine Ressource wird verbraucht (eine Fackel verlöscht, das Trinkwasser ist alle).

Wichtige Fraktionen

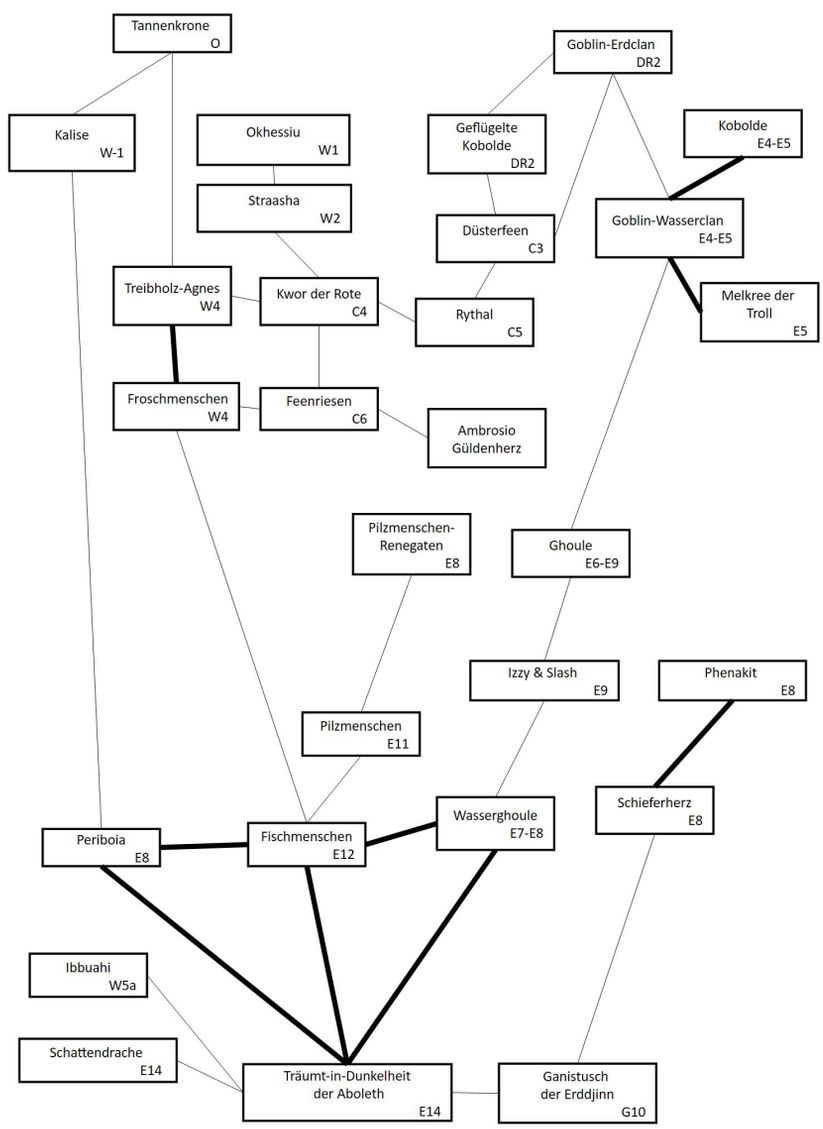
Im Dungeon gibt es eine Vielzahl von Fraktionen, also **Gruppierungen** oder besonderen **Individuen**, die eine **eigene Agenda** haben. Manche dieser Fraktionen sind in Kontakt zueinander und ihre Beziehungen sind oft feindselig. **Spielende können sich das zunutze machen**, indem sie Informationen über Fraktionen sammeln und diplomatisch clever vorgehen.

Dünne Verbindungslinien zeigen **Feindschaft oder Rivalität** zwischen zwei Fraktionen, **dicke Linien** bedeuten **Zusammenarbeit** (die jedoch meist auf Zwang durch den Stärkeren beruht). Ist keine Verbindung angegeben, kennt man sich nicht oder steht neutral zueinander. Unten rechts in den Boxen ist angegeben, auf welchen Leveln man die jeweilige Fraktion antrifft.

Einige dieser Fraktionen dienen bestimmten **Göttern**:

- **Rivol:** Träumt-in-Dunkelheit, Fischmenschen, Periboia, Wasserghoule, Pilzmenschen
- **Lera:** Kalise
- **Ceris:** Phenakit, Schieferherz
- **Nethras:** Ganistusch, Goblin-Erdclan

Andere Fraktionen folgen nicht nur einzelnen Gottheiten. Beispielsweise verehren die Wasserclan-Goblins sowohl Lera als auch Rivol und die Pilzmenschen-Renegaten sehen sich als Kreaturen von Erde und Wasser. Die anderen Fraktionen haben sich keiner bestimmten Gottheit verschrieben.



Die Reiseroute von Prinzessin Assandretta

Auf der Suche nach der Edelsteinquelle scheiterte die Expedition von Prinzessin Assandretta. Das Schicksal von Assandretta und ihren Gefährt:innen war wie folgt:

- Prinzessin Assandretta (Mensch, Kämpferin), starb in E14
- Hardin Hartfuß (Halbling, Dieb), von Träumt-in-Dunkelheit in E14 versklavt
- Heloris Morgenlicht (Elfe, Klerikerin), starb in E11-3
- Der Schwarze Bartel (Zwerg, Barbar), von Träumt-in-Dunkelheit in E14 versklavt
- Ylido von Horsal (Mensch, Zauberin), von Träumt-in-Dunkelheit in E14 versklavt
- Verna Ulthain (Zwergin, Klerikerin), starb in E14

Sie nahmen die folgende **Reiseroute**. An einigen Stellen findet man entsprechende Hinweise. Zum Teil haben sich die örtlichen Umstände geändert, da seither sechs Monate vergangen sind.

E1: Abstieg durch das Loch in der Tempelhalle (E1-6).

E2: Abstieg über das heutige Nest der Höhlenschreckse (E2-10).

E3: Abstieg durch das Loch bei E3-8, bei dem Hardin noch eine Warnung hinterließ.

E4-E5: Die Gruppe schlich im Schutz eines Illusionszaubers durch die Goblinsiedlung. Erst am zentralen Schacht (E5-8) wurden sie enttarnt, konnten sich aber den Weg nach unten frei kämpfen. Die Goblins, Kobolde und Melkree der Troll erinnern sich noch mit Schrecken an diesen Kampf.

E6: An der zerstörten Brücke (E6-8) nach E7-9 abgeseilt. Ylido wickelte das Seil mittels *Magierhand* oben auf.

E7: Fanden die große Höhle (E7-4), entschlossen sich aber, nach einem anderen Abstieg zu suchen. Kämpften mit Ghoulen, überquerten den leuchtenden Fluss (E7-9) nach E7-12 und folgten dem nördlichen Gang abwärts.

E8: Fanden die falsche Edelsteinquelle (E8-16) und folgten dem abwärts führenden Gang aus der bemalten Höhle (E8-13).

E9: Verna vertrieb einen Großteil der Ghoule (E9-3) und machte damit den Gang nach E11 frei.

E11: Die Gruppe wollte die Pilzmenschen zur Edelsteinquelle befragen, doch geriet in einen Hinterhalt. Beim folgenden Kampf wurde Heloris Morgenlicht getötet, die restliche Gruppe bezauberte den Otyugh und flüchtete durch das Loch bei E11-4. Ihr Plan war, Ylidos Leiche auf dem Rückweg zu bergen, um ihre Freundin später wiedererwecken zu können.

E12: Die Expedition kämpfte sich mit Mühen bis zum Übergang bei E12-11.

E13: Sie bestanden die Prüfung der Erde und fanden bei E13-22 den Eingang nach Almorana.

E14: Die Gruppe errichtete ein verborgenes Lager, sammelte ihre Kräfte neu und fand die Edelsteinquelle. Danach stellten sie Träumt-in-Dunkelheit zum Kampf. Verna Ulthain starb im Kampf. Hardin, Bartel und Ylido wurden vom Aboleth versklavt. Assandretta konnte sich in letzter Not zur Edelsteinquelle teleportieren, wo sie am Gift des Aboleth starb.

Eo: Die geheime Dachkammer

Zufallsbegegnungen

keine

Höhenunterschiede

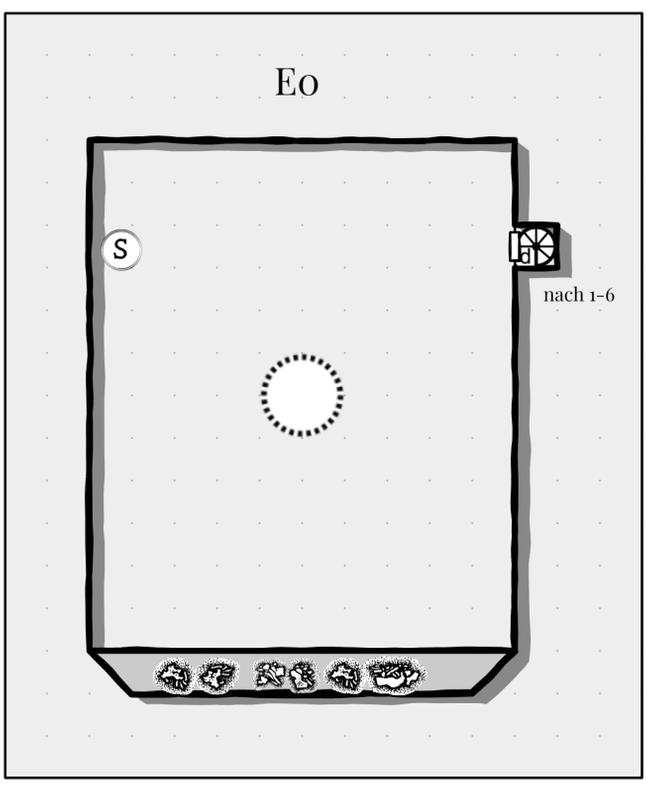
Level E0-E1: 10 m.

Generelle Merkmale

Diese Kammer ist ein verborgener Rückzugsraum unter dem Dach des Ceris-Tempels. Nachdem Nethras' Truppen den Tempel zerstörten, geriet er in Vergessenheit. Vor zwei Jahren fand der Zwergenmagier Zaranthar dieses Versteck und schuf einen Teleportationskreis, um aus seinem Labor (E10) schnell an die Oberfläche zu kommen.

Eo-1 Geheime Dachkammer

Eingang: Schmucklose, robuste Steintür am oberen Treppenabsatz. Verzaubert mit einem **magischen Schloss**, das mit dem Schlüssel von Zaranthar (E10-2) aufgehoben werden kann. Schloss von sehr guter Qualität, mit einer Probe auf DIEBESWERKZEUG (20 + 10 für das Magische Schloss) zu öffnen.



Die Decke dieser staubigen Kammer ist zwei Meter hoch in der Raummitte und ein Meter hoch an den Seiten. Dünne Lichtstrahlen schimmern durch mehrere kleine **Gucklöcher** in der Südwand auf in der Luft tanzenden Staubflocken. In der Mitte der Kammer ist ein drei Meter durchmessender **Kreis** in den Steinboden gearbeitet. Darum herum liegen verknickte **Bücher** und zerbrochene **Steintafeln**. Es riecht nach Aas und Vögeln.

- **Gucklöcher:** Durchmesser fingerdick, der Blick auf den Tempelvorplatz wird durch die Nester der Geier versperrt (E1-5).
- **Kreis:** Teleportationskreis. Nach einer Minute Studium können Zauberkundige seine Sequenz lernen und ihn als Zielpunkt für den gleichnamigen Zauber verwenden.
  - ARKANE KUNDE (20): Die Symbole sind aus einer Tradition zwergischer Erdmagie.
  - Sagt man auf Zwergisch „Scheiß auf Gerhild", erscheint im Ritualkreis ein mannshoher, gelb schimmernder Zylinder, der nach 10 Minuten wieder verschwindet. Wer ihn berührt, wird direkt nach E10-1 teleportiert. Der Zauber *Identifizieren* enthüllt das Kommandowort.
- **Bücher:** Alte Gebetsbücher des Ceris. Die Gebete öffnen die Bodenplatte in E1-9.
  - Unter einem Bücherstapel vor der Westwand ist ein **Geheimfach** (100x60 cm groß, 20 cm tief) im Boden.
    - NACHFORSCHUNGEN (12): Man bemerkt es durch Abklopfen des Bodens oder findet den eingelassenen Haken, mit dem der Deckel hochgehoben werden kann.
    - **Geheimfach:** Vier Tränke der mächtigen Heilung (ᘓ), eine Schriftrolle mit dem Zauber *Teleportieren* (ᘓ), ein Unsichtbarkeitstrank (ᘓ), sechs heilige Symbole des Ceris, vier Flaschen Weihwasser, ein Säckchen Staub der Trockenheit (ᘓ) und ein Elementarer Edelstein (gelber Diamant) (ᘓ).
- **Steintafeln:** Dekorative Tafeln mit kurzen Ceris-Gebeten, die die Bodenplatte in E1-9 öffnen.

E1: Der Tempel des Ceris

Zufallsbegegnungen

2W6	Begegnung
2	Einmal auf der Tabelle für die **Oberwelt** (siehe #1, S. 17) würfeln. Das Ergebnis wird gerade von der **Höhlenschreckse** (E2-10) paralysiert und in ihr Lager davongeschleppt. Wird dieses Ergebnis ein zweites Mal erwürfelt, lauert die Höhlenschreckse stattdessen den SCs auf.
3-4	Einmal auf der Tabelle für die **Oberwelt** (siehe #1, S. 17) würfeln.
5-6	Einer der **Höhlenbären** (**Eisbär**, E1-8) durchstreift sein Revier. Reagiert (1W6): (1-2) gleichgültig, (3-4) bedrohlich, aber abwartend, (5-6) aggressiv auf die SCs.
7	Ein **Erdgeist**, Diener des Ceris, mit einem Steinbrocken in der Hand, der verwirrt sucht, wo der Brocken ins zerfallende Mauerwerk passt. Nimmt andere Lebewesen kaum wahr, kann aber bis zu drei Fragen über den Tempel beantworten, ehe er gehetzt zu seiner Sisyphusaufgabe zurückkehrt. Hilft man ihm, erteilt er den **Segen von Ceris**, mit dem man gefahrlos E1-9 betreten kann.
8	**Gursh der Oger** (O16), vor Hunger halb verzweifelt auf der Jagd. Will SCs einschüchtern, damit sie ihr Essen rausrücken, kämpft nur im Notfall.
10	Ein Trupp von **2W4 Erdclan-Goblins**, die nach Spuren des Wasserclans suchen (siehe #1, S. 14). Sie behaupten, dass der Wasserclan ihren Stamm verraten hat. Die Goblins sind nicht auf einen Kampf aus und tauschen Hinweise gegen Informationen über den Wald: Über jeden Ort an der Oberwelt wissen sie etwas mit einer 30% Chance.
11-12	Einmal auf der Tabelle für **Level E2** würfeln.

Höhlenschreckse (Große Monstrosität, neutral)

RK	13	TP	51	HG	2	EP	450	BEW	9 m, Klettern 9 m		
STR	14 (+2)	GES	13 (+1)	KON	16 (+3)	INT	1 (-5)	WEI	12 (+1)	CHA	5 (-3)

Aktionen: Biss (+4, 2W4+2 Stich), Fühler (+8, 3m Reichweite, 1W4+2 Gift, KON (13)-RW, sonst für eine Minute paralysiert, RW kann am Ende jeder Runde wiederholt werden).

Dunkelsicht 18 m.

Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +3.

- **Mehrfachangriff:** Die Höhlenschreckse führt drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Fühlerangriffe.
- **Scharfer Geruchssinn:** Die Höhlenschreckse ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Geruchssinn basieren, im Vorteil.
- **Spinnenklettern:** Die Höhlenschreckse kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ausführen zu müssen.

Erdgeist (Mittelgroßer Elementar, rechtschaffen gut)

Erdgeister sind Diener von Ceris und Nethras. Ihre kantigen, humanoiden Körper sehen aus wie eine Sammlung von Wackersteinen. Sie bewegen sich leise klackernd.

RK	14	TP	48	HG	2	EP	450	BEW	12 m, Graben 12 m		
STR	18 (+4)	GES	15 (+2)	KON	17 (+3)	INT	4 (-3)	WEI	10 (0)	CHA	16 (+3)

Aktionen: Schlag (+5, 1W8+2 Wucht).

Sprache: Urtümlich (Terral). Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn 18 m.

Athletik +3.

Schadensanfälligkeiten: Schall; **Schadensresistenzen:** Hieb, Stich und Wucht durch nichtmagische Angriffe; **Schadensimmunitäten:** Gift; **Zustandsimmunitäten:** Bewusstlos, Erschöpft, Gelähmt, Vergiftet, Versteinert.

- **Mehrfachangriff:** Der Erdgeist führt zwei Schlagangriffe aus.
- **Erdgleiten:** Der Erdgeist kann sich durch nichtmagisches, unbearbeitetes Erd- und Steinmaterial graben. Dabei beeinträchtigt er das Material nicht, durch das er sich bewegt.

Höhenunterschiede

Level E0-E1: 10 m, Level E1-E2: 6 m.

Generelle Merkmale

Dieser Level besteht aus dem ruinierten Tempel von Ceris. Dieser ist größtenteils in den Berg selbst gebaut; nur seine Front ragt ein Stück aus der Felswand hervor. Auf dem Plateau waren einst Hütten für die Pilger:innen.

Sieht man erstmals das Plateau vor dem Tempeleingang, lies den folgenden Text vor.

> Reste eines alten Pfades enden an einem frei stehenden Steinbogen. Dahinter stehen fünf verfallene Steinhütten neben einem Teich auf einem kleinen, mit violetten Blumen bewachsenen Plateau. Der Tempel ist aus dunkelgrauem Gestein in den Berghang hinein gebaut; nur eine breite Treppe und ein Vordach ragen etwas hervor. Von der massiven Doppeltür steht der linke Flügel halb offen. Geier kreisen über ihren Nestern auf dem Vordach des Tempels.



Ceris, Beschützer des Lebens

E1-1 Torbogen

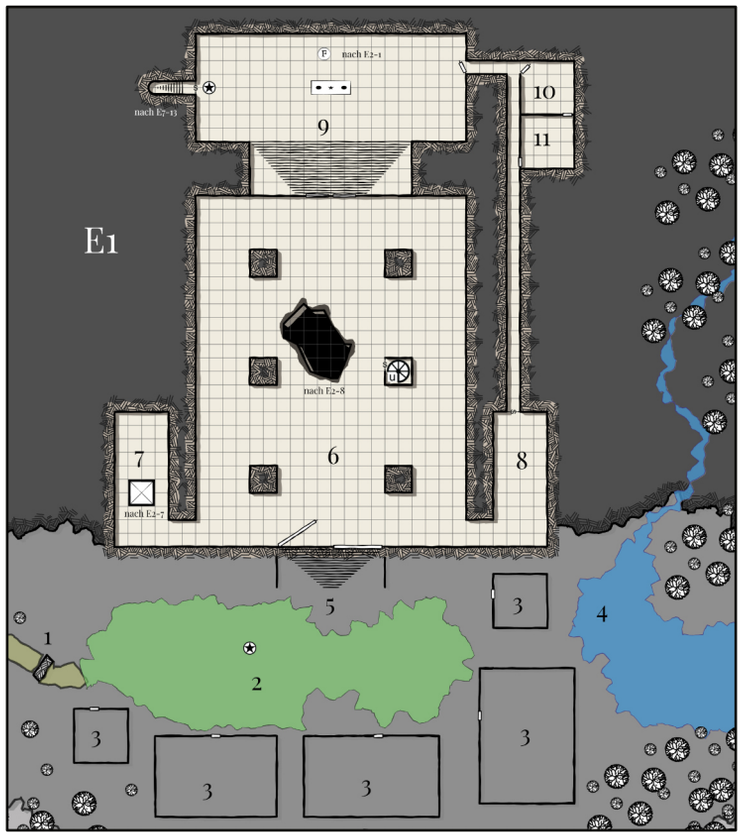
Der hellgraue **Torbogen** besteht aus glattem, unverfugtem Stein. Die einst prächtige **Steinmetzarbeit** ist verwittert und an einigen Stellen absichtlich zerstört worden.

- **Torbogen:** Der Stein ist so glatt, dass er magisch geformt sein muss.
- **Steinmetzarbeit:** Mit Motiven von Bergen und Edelsteinen. Lange getrockenter Goblinkot ist quer über das Motiv geschmiert.
  - WAHRNEHMUNG (15): Eingekratztes Graffiti in Zwergisch „Gorka ist ein Bastard“.

E1-2 Statue

Auf einem brusthohen Podest steht eine drei Meter große **Statue** eines muskulösen jungen Mannes, eine Spitzhacke in einer Hand, ein Diamant in der anderen. Zu den Füßen der Statue sind mehrere flache, schalenförmige **Aussparungen** im Podest.

- **Goblinfalle:** Eine mit Zweigen und Blättern getarnte Grube direkt vor der Statue, groß genug für einen Fuß, mit scharf angespitzten Holzstacheln auf dem Boden und hölzernen „Widerhaken“, die das Herausziehen verhindern.
  - GES (12)-RW sonst 1W6 Schaden und der Fuß ist in den Widerhaken gefangen. Tritt jemand in die Falle, führe außerdem eine Probe für Zufallsbegegnungen aus.
  - Befreien mit einer Aktion für 2W6 Schaden, mit einer Minute Arbeit nur 1W6 Schaden. Gelingt dem/der Gefangenen eine AKROBATIK (15)-Probe, wird der Schaden um 1W6 reduziert.
- **Statue:** Die Statue zeigt Ceris. Keine Anzeichen von Verfall – anders als die umstehenden Gebäude.
- **Aussparungen:** 10 cm durchmessend, für kleine Opfergaben an Ceris.
  - **Segen des Ceris:** Hinterlässt man einen steinernen oder metallenen Gegenstand von 1 SM Wert oder mehr in den Opferschalen, spürt man für einen Moment die Kraft der Erde in sich aufsteigen. Der SC kann für eine Woche ohne Nachteile Raum E1-9 betreten.



E1-12 bis E1-15 siehe Karte auf S.14

E1-3 Verfallene Hütten

Auf dem kleinen **Plateau** stehen fünf verfallene **Hütten**. Sie sind aus dunkelgrauen Steinblöcken errichtet – solide aber schmucklos. Die Dächer sind in unterschiedlichem Maße zerstört. Mal fehlen nur einzelne Ziegel, bei anderen sind die kompletten Dachbalken zusammengebrochen. Die Türen der Hütten stehen halb offen.

- **Plateau:** Violette Blumen auf einer Wiese.
  - ÜBERLEBEN (15): Spuren von Goblins, Bären und wie von einem riesigen Tausendfüßler.
- **Hütten:** Einfache Möbel, alle verfault und verfallen, halb begraben unter den eingestürzten Dächern.
  - In jeder Hütte gibt es eine Chance von 1 auf 1W6, dass sich dort **1W4+1 Giftschlangen** eingenistet haben, die ihr Nest verteidigen werden.
  - Unter einem Bett ist ein brüchiger Lederrucksack verborgen. Enthält verfaultes Essen, ein rissiges Seil und eine komplette Karte des Ceris-Tempels (E1-5 bis E1-11 inklusive aller Geheimtüren) in einem eisernen Futteral.

E1-4 Teich

Ein stiller, kühler **Teich** wird von einem schmalen Bach gespeist, der leise aus den Bergen herabplätschert. Schilfgras säumt seinen Rand im flachen Wasser. Manchmal ist das leise Quaken von Amphibien zu hören.

- **Teich:** An keiner Stelle tiefer als 1 m. Das Wasser ist kalt, klar und trinkbar.

E1-5 Eingang

Eine breite **Steintreppe** steigt steil zu einem bronzenen, doppelflügeligen **Tor** an. Der linke Torflügel ist halb nach innen geöffnet und von drinnen riecht es nach Verwesung. Ein **Vordach** ragt entlang der gesamten Front des Tempels hervor, über dem ein Schwarm Geier krächzend und zeternd kreist. Hinter dem Vordach spannt sich ein flach gegiebeltes Dach auf, das nach wenigen Metern in das Gestein der Felswand übergeht.

- **Steintreppe:** Die Treppe steigt um 1,5 m an. Betritt man die Treppe, greifen bei 1-2 auf 1W6 die **acht Geier** vom Vordach an. Sie ziehen sich zurück, wenn sie die Hälfte ihrer TP verlieren oder ein Geier getötet wird.
- **Tor:** Aus Bronze, 5 m hoch, mit mandalaartigen Mustern in komplexen Geometrien bedeckt.
  - Um die tonnenschweren Torflügel zu bewegen, braucht ein einzelner Charakter Stärke 16+.
- **Vordach:** Ragt 2 m hervor. Nistplatz von **acht Geiern**.
  - Die Nester verdecken fingerdicke Gucklöcher in E0-1.

E1-6 Tempelhalle

Begegnung: Wenn die Bären gerade in ihrem Lager sind (E1-8, tagsüber bei 1-3 auf 1W6, nachts bei 1-5), hört man sie mit WAHRNEHMUNG (12). Laute Geräusche locken die Bären an.

In den Lichtstrahlen, die durch die bronzene Eingangstür dringen, tanzen kleine Staubkörnchen. Die Decke ist acht Meter hoch und wird von sechs dicken, quadratischen **Säulen** gestützt. Alles ist aus solidem, wuchtigem Stein, nur die **Nordwand** besteht aus Holzlatten. Abblätternde Reste **alter Malereien** ziehen sich über die Wände. Mitten in der Halle ist der geflieste Boden in ein großes **Loch** eingestürzt. Über die ganze Halle verstreut liegen **Knochen**.

- **Säulen:** Die Säulen sind mit **Mosaiken** und Einlegearbeiten geschmückt. Um die mittlere linke Säule ist ein **Seil** gebunden.
  - **Mosaike:** Ceris als Schöpfer der Erde und Beschützer der Bergleute.
  - **Seil:** hängt 1 m tief in das Loch und franst dort aus. Sein Ende ist verätzt.
  - In der mittleren rechten Säule ist eine sehr gut getarnte **Geheimtür**. Ein Knopf an der Ostseite (WAHRNEHMUNG 20) öffnet ein kleines Schlüsselloch an der Westseite (NACHFORSCHUNGEN 20). Den Schlüssel hat Zaranthar (E10-2), es kann mit DIEBESWERKZEUG (20) geknackt werden. Im Inneren der Säule führt eine schmale Wendeltreppe aufwärts und endet an der verschlossenen Tür vor E0-1.
- **Nordwand:** Eine dünne, von Feuchtigkeit aufgedunsene Holzwand mit einer breiten Doppeltür. Auf der Tür steht in abblätternder Farbe (Gemeinsprache): „Wer den **Segen** von Ceris empfangen hat, trete ein ohne Furcht." Tiere scheuen vor dieser Tür zurück.
  - Wer E1-9 ohne **Segen** betritt, spürt wie sich ein dunkler, beunruhigender Schatten über einen legt, der davor warnt, dass man den Tempel entweiht. Diese SCs haben Nachteil auf alle alle Fertigkeitsproben, Rettungs- und Angriffswürfe innerhalb des Tempels bis zur nächsten langen Rast, bis man ein Opfer bei der Statue (E1-2) erbringt oder den Diener von Nethras (E1-9) erlöst.
  - Den **Segen** erhält man durch ein Opfer an der Statue bei E1-2, indem man dem Erdgeist aus den Zufallsbegegnungen hilft, den Leichnam in E1-9 erlöst oder durch die Säuberung des Idols bei O6.
- **Alte Malereien:** RELIGION (15): Die Bilder zeigen ein unterirdisches Paradies, über das Ceris gütig wacht, wo Menschen im Schein weiß schimmernder Kristalle Felder bearbeiten.
- **Loch:** 6x3 m groß, mitten in der Halle. Der Boden ist schon vor längerer Zeit eingesackt. Ein Seil hängt von einer Säule in das Loch und endet nach 1 m. 4 m tiefer liegt eine Tropfsteinhöhle (E2-8). Entlang der Westseite kann man über Geröll problemlos herabklettern.
- **Knochen:** Relativ frisch. Vor allem von Tieren, aber auch von anderen Wesen.
  - NATURKUNDE (15): einige Knochen sind von Goblins.

E1-7 Nebenraum

Ein schmuckloser Raum, dessen niedrige Decke eine beengte Atmosphäre schafft. Der **Boden** ist staubbedeckt. An der Nordwand liegt eine **Goldmünze**. An der Wand beim Eingang zum Raum sind kleine **Kreideflecken**.

- **Einsturzgefährdeter Boden:** 10 Fuß durchmessend, senkt sich ganz leicht zur Raummitte hin, was man mit einer WAHRNEHMUNG (10)-Probe erkennt. Bei Betreten bricht der Boden bei 1-4 auf 1W6 (-1 wenn unvorsichtig, +1 für kleine SCs) ein und man stürzt 6 m in den Teich in E2-7 (1W6 TP Wuchtschaden).
- **Goldmünze:** 1 GM, von aktueller Prägung.
- **Kreideflecken:** Zeichen für „Vorsicht“ und „Einsturz“ in der Diebessprache, die Hardin Hartfuß hier angebracht hatte. Nur von Dieb:innen überhaupt als Schriftzeichen zu erkennen, für andere Klassen wirkt es wie zufälliges Gekrakel.

E1-8 Das Bärenhöhlenorakel

Begegnung: Ein Paar Höhlenbären (**Eisbär**) hat sich diesen Raum als Lagerstatt ausgesucht. Würfele 1W6:

- Tagsüber: (1-2) beide Bären sind da, (3-4) ein Bär, (5-6) keiner.
- Nachts: (1-4) beide Bären sind da, (5) ein Bär, (6) keiner.

Die Bären sind aufgrund der ständigen Einflüsterungen verschiedener Götter ziemlich wunderlich und haben Stimmungsschwankungen. Sie reagieren auf SCs (1W6): (1) gleichgültig, (2-3) neugierig, (4) einschüchternd, (5-6) aggressiv.

Gravuren schmücken die steinernen Wände. Nahe der **Nordwand** ist ein **Sandbecken** in den Boden gelassen und mit einer niedrigen Mauer eingesäumt. Es riecht moschusartig und herb.

- **Gravuren:** Die alten Zeichen sind abstrakt und schwer zu deuten.
  - NACHFORSCHUNGEN (10): Es ist eine Anleitung; (15): der Sand hat prophetische Kraft; (20): wer im Becken meditiert, erhält eine Weissagung.
- **Nordwand:** Getarnte **Geheimtür** (WAHRNEHMUNG 15).
  - NACHFORSCHUNGEN (15): Sie wird mit einem Knopf geöffnet, der wie ein Stück Mauerwerk aussieht.



- **Sandbecken:** Der Sand ist sehr fein, immer etwas warm und voller Bärenhaare. Wird Sand verstreut, sammelt er sich im Verlauf weniger Stunden immer wieder im Becken an.
  - Wer im Becken meditiert, erhält einmal pro Woche eine **Weissagung**. Früher waren dies Prophezeiungen von Ceris, heute kommen die Botschaften auch von den anderen Gottheiten. In der Weissagung steigt man durch Erde und Stein hinab auf ein überirdisches Licht zu und hört dabei einen Spruch.
  - Folgt ein SC einer der vier Gottheiten, wird wie folgt auf der unten stehenden Tabelle gewürfelt. Ansonsten entscheidet die SL anhand der Gesinnung des SC, welche Gottheit ihm/ihr am nächsten ist: Nethras (RB) 1W2; Ceris (RG) 1W4+1; Lera (CG) 1W2+3; Rivol (CB) 1W2+4.

	Weissagung
1	Nethras bewacht die Edelsteinquelle vor Dieben, die die Geheimnisse der Erde stehlen und entweihen!
2	Tief in der Erde liegt Iras Vermächtnis. Es muss verteidigt werden gegen die zerstörerische Kraft des Wassers.
3	Unter den Bergen wurde Ceris' Herz gestohlen. Vertreibt den Dieb und gebt es seinem rechtmäßigen Besitzer zurück!
4	Ein böser Prinz und eine dunkle Königin leben in einem Land vor der Zeit. Sie sind verfeindet, doch traut keinem von beiden!
5	Nahe der schwarzen Pyramide wohnt ein Prinz, reich an Schätzen und Edelsteinen. Er ist grausam und trügerisch!
6	Tief unter dem Berg liegt das Meer. An dessen Ufer herrscht eine unsterbliche Königin über eine prächtige Stadt.

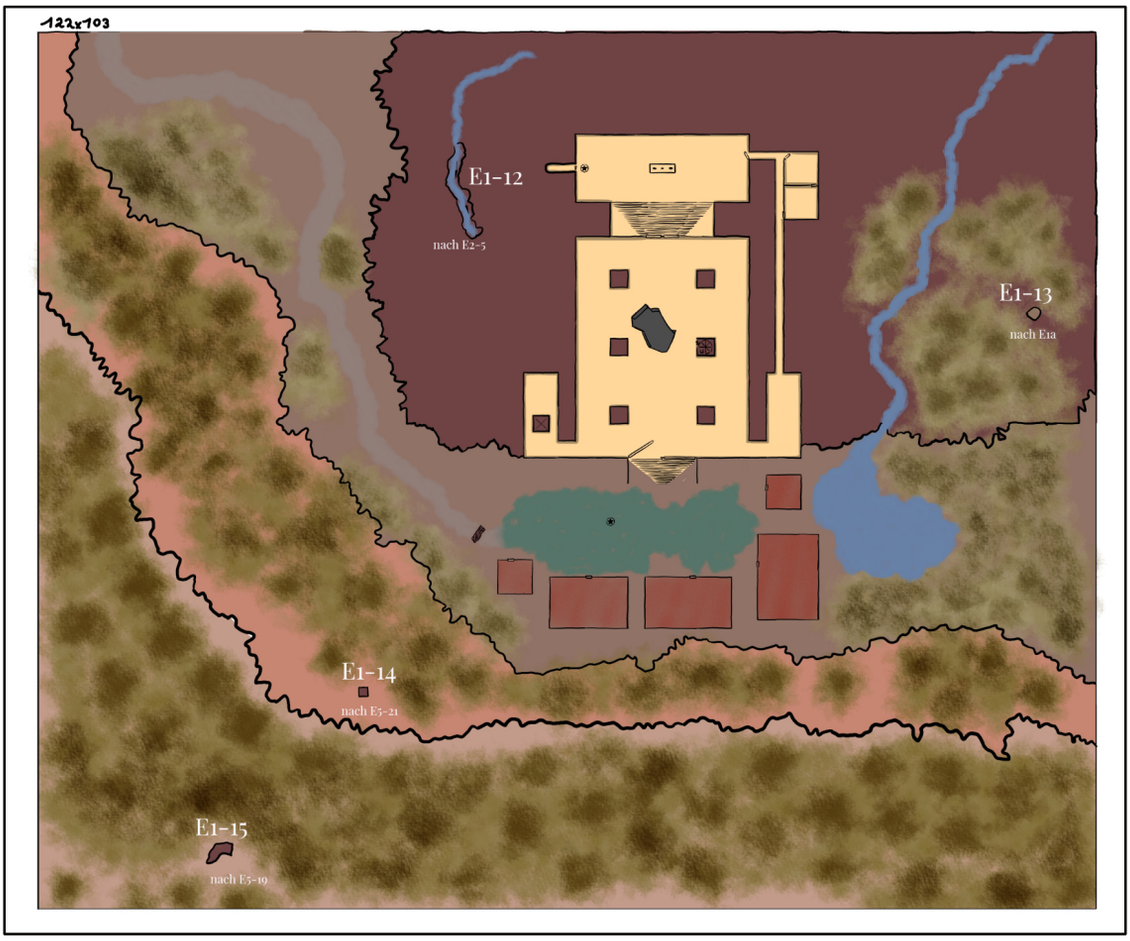
E1-9 Sanktuarium

Magie: Wer E1-9 ohne den **Segen des Ceris** betritt, spürt einen dunklen, beunruhigenden Hauch, der einen davor warnt, dass man den Tempel entweiht. Diese SCs haben Nachteil auf alle Fertigkeitsproben, Rettungs- und Angriffswürfe innerhalb des Tempels bis zur nächsten langen Rast, man ein Opfer bei der Statue (E1-2) darbringt oder den Diener von Nethras erlöst.

Das alte Tempelsanktuarium wird von einem mächtigen **Findling** beherrscht. Eine alte **Leiche** ist mit einem steinernen Speer in den Findling gespießt. Bröckelnde **Malereien** schmücken die Wände. An der westlichen Wand steht eine große **Statue**. Im Süden führt eine breite Treppe einen Meter abwärts zu einer Holzwand. In der Ostwand steht eine **Geheimtür** einen Spalt offen.

- **Findling:** Grobkantiger Steinaltar, circa 5x1,5 m groß und 1,5 m hoch, schwarzer Marmor mit weißen Adern durchzogen. Hinter dem Altar ist eine **Metallplatte** in den Boden gelassen.
  - **Metallplatte:** 2x1 m groß, an den Rändern nahtlos mit den ungebenden Steinplatten verschmolzen. Ohne sichtbaren Öffnungsmechanismus. Gravur auf Urtümlich (Terral): „Ceris, nimm die Körper unserer Verstorbenen zu dir. Bewahre ihre Seelen. Damit sie dir auf ewig dienen können.“ Spricht man ein Gebet für die Toten, z.B. von den Steintafeln und Büchern in E0-1, sonst mit RELIGION (20), öffnet die Platte den Weg zu E2-1.
- **Leiche:** Vertrockneter Leichnam eines Ceris-Priesters, in Fetzen einer Robe gehüllt. Heute **Diener von Nethras** und von dessen Zorn beseelt. Der Speer ist armdick und einen halben Meter tief in den Fels getrieben. Berührt man den Leichnam oder den Findling, schiebt sich der Diener von Nethras mühevoll vom Speer und attackiert.
  - Wird er besiegt, erhalten alle SCs den **Segen von Ceris**. Außerdem ertönt ein geisterhaftes Flüstern: „Habt Dank für meine Erlösung. Nun kann der Altar wieder den Segen von Ceris spenden.“ Ab dann kann man Gegenstände von Ceris segnen lassen, indem man sie auf den Altar legt und ein Gebet spricht. Anhänger von Nethras können diese Gegenstände nicht mehr an sich nehmen.
- **Malereien:** Boden und Wände sind mit teurem Marmor gefliest, von dem ein paar Platten gesprungen sind. Die Malereien sind in schlechtem Zustand, aber erzählen erkennbar Geschichten von Ceris.
  - NACHFORSCHUNGEN (15) oder RELIGION (15): Die Bilder erzählen vom Tode Iras, von der Feindschaft mit Nethras (#1, Anhang 1) und dass dieser Tempel Ceris‘ Einfluss unter dem Berg stärken soll, damit er etwas zurückholen kann, was Nethras ihm gestohlen hat.
- **Statue:** 3 m groß, grobe Darstellung eines muskulösen jungen Mannes mit Spitzhacke und Schild. Deutliche Kratzer im Schild.
  - Berührt man das Schild ohne Ceris‘ Segen, erwacht die Statue zum Leben (**Steingolem**) und greift an, bis ihr Ziel tot ist oder das Sanktuarium verlassen hat.
  - **Geheimgang:** Berührt ein gesegneter Charakter mit einer Waffe den Schild, tritt die Statue beiseite und eine Geheimtür hinter ihr schwingt auf. Die Treppe dahinter führt nach E7-13. Die Geheimtür schließt von alleine nach 10 Minuten wieder. Sie kann von der anderen Seite geöffnet werden, indem man mit einer Waffe ein Schildsymbol an der Wand berührt.
- **Geheimtür (Ostwand):** Steht einen Spalt offen, wäre sonst kaum erkennbar. Falls sie wieder geschlossen wird, ist sie mit demselben Schlüssel wie die Säule in E1-6 zu öffnen.

Diener von Nethras (Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse)											
Ein vertrockneter Leichnam; Sand rieselt aus seinen Wunden und seinem Mund.											
RK	12	TP	45	HG	1	EP	200	BEW	9 m		
STR	14 (+2)	GES	10 (0)	KON	12 (+1)	INT	4 (-3)	WEI	10 (0)	CHA	6 (-2)
Aktionen: Obsidianklauen (+5, 1W6+2 Hieb + 1W6 Nekrotisch).											
Sprachen: Gemeinsprache, Urtümlich (Terral). Dunkelsicht 18 m.											
Schadensimmunitäten: Gift; **Zustandsimmunitäten:** Bewusstlos, Bezaubert, Erschöpfung, Ohnmächtig.											



E1-10 Leere Schatzkammer

Eine Steintür hängt schräg in den Angeln, das Schloss herausgebrochen. Zersplitterte Reste von Holzregalen hängen an den Wänden, **Kisten** liegen aufgebrochen auf dem Boden. Es riecht feucht und modrig.

- **Kisten:** Leer und unbrauchbar. Die Wertsachen wurden schon vor langer Zeit gestohlen.

E1-11 Ehemaliges Büro des Tempelvorstands

Ein Bett, ein Schreibtisch, Schränke und Kisten sind zu **Trümmern** zerschlagen. Dazwischen liegen vergammelte **Pergamentfetzen** verstreut umher. Es riecht feucht und schimmlig.

- **Trümmer:** Wertlos, voller kleiner Kellerasseln.
- **Pergamentfetzen:** Modrig, verlaufene Tinte.
  - NACHFORSCHUNGEN (15): Es sind größtenteils Pilger- und Inventarlisten. Ein Fragment beginnt: „Expedition 14 (Jahr 237): Der Einfluss von Nethras erstreckt sich immer weiter in die oberen Bereiche. Die große Höhle ist kaum noch zu betreten, aufgrund...“ (Zur Zeitleiste s. Heft #1)

E1-12 Tunneleingang

Ein schmales Rinnsal Wasser plätschert den Berghang herab. Es verschwindet in einer **Senke**, die hüfthoch mit purpur blühenden Sträuchern bewachsen ist. Ein faustgroßer **Stein** neben dem Bächlein ist bräunlich gesprenkelt mit getrocknetem Blut.

- **Senke:** Unter den Sträuchern liegt der Eingang in einen steilen, 2 m hohen Tunnel. Grobe Stufen, vom hereinströmenden Wasser erodiert, führen hinein (nach E2-6).
  - Zwischen den Büschen liegen ein Langschwert sowie ein Rucksack mit Diebeswerkzeug, Rationen, Bettrolle, Dolch, Wasserschlauch und Kletterhaken. Die Metallgegenstände sind zwergischer Machart.
- **Stein:** Das Blut ist wenige Tage alt. Weitere Blutspuren in der Senke bis zum Tunneleingang.
  - Sie stammen von einem Gefährten von Gorka Spaltaxt (Heft #1, S. 11), den er hier erschlug.
  - Die Spuren setzen sich über E2-6 nach E3-6 fort. Der Leichnam liegt in E2-10.

E1-13 Kriechgang

Dürre Kiefern klammern sich an einen steilen Berghang. Ein schabendes mahlendes **Geräusch** dringt aus dem Geäst.

- **Geräusch:** Fünf Käfer so groß wie Hunde (**Riesenfeuerkäfer**) zerlegen den Körper eines Hirschs. Sie tragen die Fleischstücke in ihren Greifzangen zu einem von Bäumen verhüllten Höhleneingang (1 m durchmessend, führt nach E1a).

E1-14 Ventilationsschacht

Ranken bedecken die Front einer steilen **Klippe**. Es liegt ein starker **Geruch** in der Luft – erdig, muffig, sauer.

- **Klippe:** Eidechsen sonnen sich auf der Kante.
  - ATHLETIK (10), um sicher an der Klippe auf- oder abzusteigen. Bei Misserfolg ist ein GES (12)-RW nötig, sonst erleidet der SC 2W6 Wuchtschaden. Der **Eingang** zum Schacht liegt 3 m unterhalb der Klippenkante.
  - **Eingang** (ca. 1,5 m durchmessend) sieht aus wie ein Teil der natürlichen Rillen und Vertiefungen der Klippe und ist daher kaum zu erkennen. Der schmale Gang ist voll kleiner Spinnen und Asseln. Er führt zum Hauptventilationsschacht (E5-21), jedoch ist der Durchgang durch ein rostiges Metallgitter versperrt.
- **Geruch:** WAHRNEHMUNG (10): Es riecht nach Schweiß und Essen, (15): es riecht nach Goblins.

E1-15 Felsspalt

Am Fuß der Klippe wachsen Kiefern auf einer unebenen Geröllhalde. Ein schmaler **Felsspalt** schneidet in die Seite des Hangs. Der **Kiesboden** ist aufgewühlt.

- **Felsspalt:** Der Spalt windet sich tiefer in den Hügel rein und wird zu einem Gang. Der Gang ist an den meisten Stellen etwa 1-2 m breit, zwischen 1 und 3 m hoch und führt teils auf-, teils abwärts. Es gibt viele Abzweigungen, die aber unpassierbar oder Sackgassen sind, so dass man beim ersten Durchgang etwas länger braucht, um den Weg nach E5-19 zu finden.
- **Kiesboden:** Es lassen sich Fußspuren erahnen.
  - ÜBERLEBEN (10): Viele Abdrücke kleiner humanoider Füße, die in den Felsspalt rein und aus ihm heraus führen, (15): die Abdrücke sind von Goblinfüßen.



Nethras, Hüter der Geheimnisse des Steins

E1a: Oberer Käferbau

Zufallsbegegnungen

Es gibt keine Zufallsbegegnungen. Stattdessen trifft man in **allen Höhlen jeweils 1W10 Riesenkäfer (Riesenfeuerkäfer)** an, sofern nicht anders angegeben, die geschäftig durcheinander wuseln, miteinander kämpfen, ruhen oder fressen.

Würfele 1W6, wenn die Gruppe eine neue Höhle betritt: (1-3) die Käfer ignorieren sie zunächst, (4-5) die Käfer sind neugierig aber nicht feindselig, (6) die Käfer attackieren. Riesenkäfer kämpfen grundsätzlich bis zum Tod.

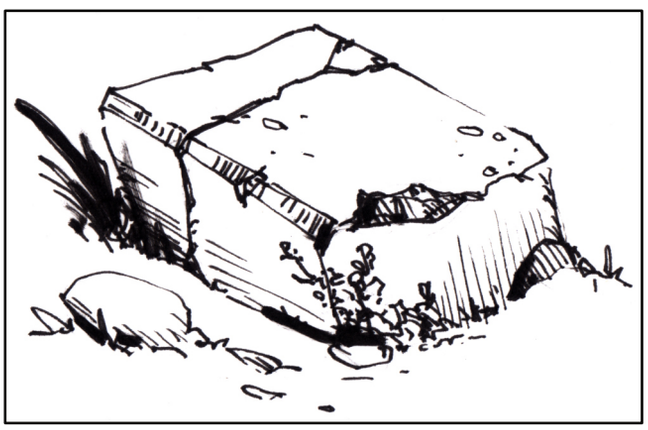
Kommt es zu einem Kampf, werden Käfer in benachbarten Höhlen nicht darauf reagieren. Einzige Ausnahme: Wenn die Eier (E2a-3) des Schwarms in Gefahr sind, werden alle (!) Käfer des Baus zur Verteidigung herbeieilen. In diesem Fall treffen für die nächsten acht Kampfrunden je 1W10 Riesenkäfer ein.

Höhenunterschiede

Level E1a-E2a: 6 m.

Generelle Merkmale

Nordöstlich des Tempels liegt verborgen im dichten Wald ein Höhlensystem, das Riesenkäfer als Nest in den erdigen Waldboden gegraben haben. Die Decke ist meist nur 1-1,20 m hoch. Deshalb können sich kleine und mittelgroße SCs nur **kriechend bewegen** und die Umgebung gilt für sie als **beengt** (halbierte Bewegung, Nachteil auf Angriffswürfe und GES-RW, Angriffe auf dieses Ziel haben Vorteil).

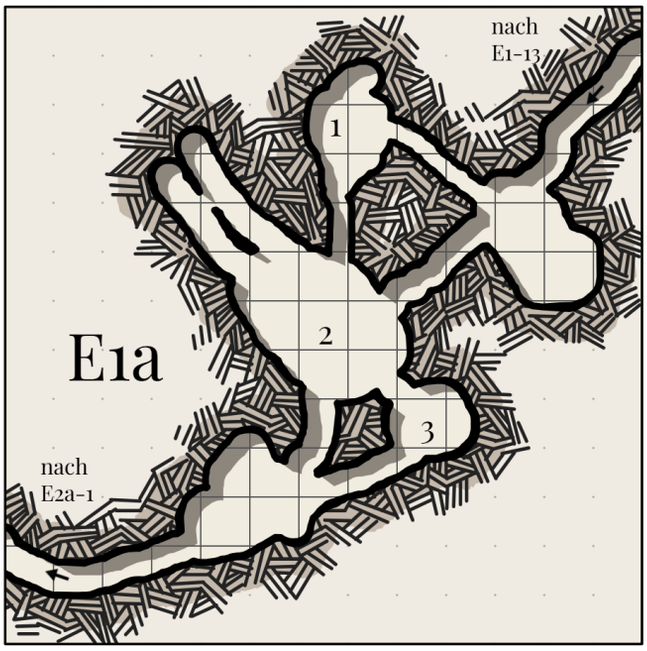


Kurz gesagt: Nur Lebensmüde sollten sich in diesen Komplex begeben. Das heißt nicht, dass es hier nichts zu entdecken gibt – nur ist fraglich, ob es die Gefahren wert ist.

Die Käfer sind aasfressend. Sie jagen Lebewesen im Wald und schleppen deren Leichen hierher, um sie zu zerlegen und später zu essen. Wenn das Essen knapp wird, fressen sie sich gegenseitig auf. In den Höhlen sind deshalb überall Knochen, Käferpanzer und andere Überreste zu finden.

Die Erdtunnel von E1a und E2a sind zudem **einsturzgefährdet**. Wenn es hier zu Explosionen, schweren Stößen oder ähnlichem kommt, gibt es eine **kumulative Chance von 1 auf 1W10, dass der komplette Käferbau einstürzt**. In dem Fall sind alle SCs darin für eine Runde betäubt. Für jeden SC wird zudem 1W6 gewürfelt:

	Resultat des Einsturzes
1	Der SC wird durch riesiges Glück Richtung Oberfläche gedrückt. 1W3 TP Wuchtschaden.
2	Der SC kommt zerschunden an die Oberfläche. 1W8 TP Wuchtschaden und für 1W3 weitere Runden betäubt.
3	Der SC ist gefangen, aber kann Tageslicht sehen. Der Kopf und ein Arm sind noch frei. 1W10 TP Wuchtschaden. ATHLETIK (20), um sich selbst zu befreien, was eine Stufe Erschöpfung erzeugt. Andere Personen können den SC innerhalb von 1W6+2 Runden befreien.
4	Der SC ist in einer unterirdischen Luftblase gefangen. 1W8 TP Wuchtschaden, 1W3 weitere Runden betäubt. Die Luft in der Blase hält für 1W4+2 Stunden.
5	Wie Ergebnis Nr. 4, außerdem sind zwei Käfer in derselben Luftblase. Die Käfer sind unverletzt und aggressiv, aber zunächst ebenfalls je 1W3 Runden betäubt.
6	Der SC steckt fest und sieht kein Tageslicht. 1W10 TP Wuchtschaden. ATHLETIK (20), um sich selbst zu befreien, was eine Stufe Erschöpfung erzeugt. Die Luft in der Luftblase hält für 2W10+2 Minuten.



E1a-1 Nebenhöhle

Baumwurzeln ragen aus der Decke dieser niedrigen Erdhöhle. Riesenkäfer streiten sich um das Fleisch eines Wildschweinkadavers. Zwischen brüchigen Chitinpanzern glitzert eine zerrissene **Kettenrüstung**.

- **Kettenrüstung:** Ein menschliches Skelett ist in die Fetzen einer Kettenrüstung gekleidet. Alles Fleisch wurde von den Knochen genagt.
  - In einem rissigen Lederbeutel: 8 GM, Edelstein (100 GM), eine silberne Brosche (25 GM).

ᘓ Rheas Titanenschwert

- Eine 6 m lange Klinge aus schwarzem Stein, die nur von Riesigen oder Gigantischen Kreaturen geführt werden kann.
- Gilt als Waffe +3.
- Richtet doppelten Schaden gegen chaotische Kreaturen an. Diener von Opochtli und seinen Kindern sowie Elementarwesen des Wassers müssen bei einem Treffer einen KON (20)-RW ablegen oder werden sofort auf 0 TP reduziert.

E1a-2 Der Brustkorb der Titanin

Anders als die anderen Höhlen ist diese fast drei Meter hoch. Ihre Decke wird durch steinerne Bögen gehalten, die an gigantische **Rippen** erinnern. Auf dem Boden verläuft vom südöstlichen Ausgang in Richtung Nordwesten eine Linie steinerner Wirbelknochen. Riesenkäfer wuseln geschäftig umher.

- **Rippen:** Dies ist das Grab der Titanin Rhea, der Frau des Titanen Ulguthar (E14b) und Dienerin der Göttin Ira. Sie wurde im Krieg der Alten (siehe Heft #1, Anhang 1) bei der Verteidigung Almoranas von den Windelfen-Truppen Shyrs getötet und ist hier beigesetzt.
  - Gräbt man im Erdreich über den Rippen, findet man dort **Rheas Titanenschwert (ᘓ)**, ihre Grabbeigabe, auf ihrer versteinerten Brust. Nimmt man dieses Schwert mit, werden einem alle Diener von Ceris, Nethras und Ira feindselig begegnen.

E1a-3 Der Schädel der Titanin

Die Innenseite eines riesigen steinernen Schädels. Durch die Augenhöhlen ranken Baumwurzeln an den Wänden herab. Von draußen hört man das Schaben und Kratzen der vorbeieilenden Riesenkäfer, doch keiner kommt in diese Höhle. Lichtquellen wirken gedämpft, als würde ein **Schatten** auf ihnen lasten.

- **Schatten:** Verweilt man einen Moment, spürt man eine **Aura** voll Schmerz und Angst.
  - **Aura:** Wer sich auf die Aura konzentriert, hört eine dunkle Frauenstimme wie aus großer Entfernung sprechen: „die Leere, die Leere!“, „ich war Ira stets treu“, „Ulguthar, meine Liebe“, „die Einsamkeit, die Kälte!“. Man kann mit der Stimme nicht kommunizieren. Wenn man jedoch die Geode für Ceris zurückgewinnt und Rhea hier davon berichtet, dass Iras Wille geschehen sei, wird sie danach ihren Frieden finden.

QUEST!

Erlöst den Geist der Titanin.

1.000 EP.

E2a: Unterer Käferbau

Zufallsbegegnungen

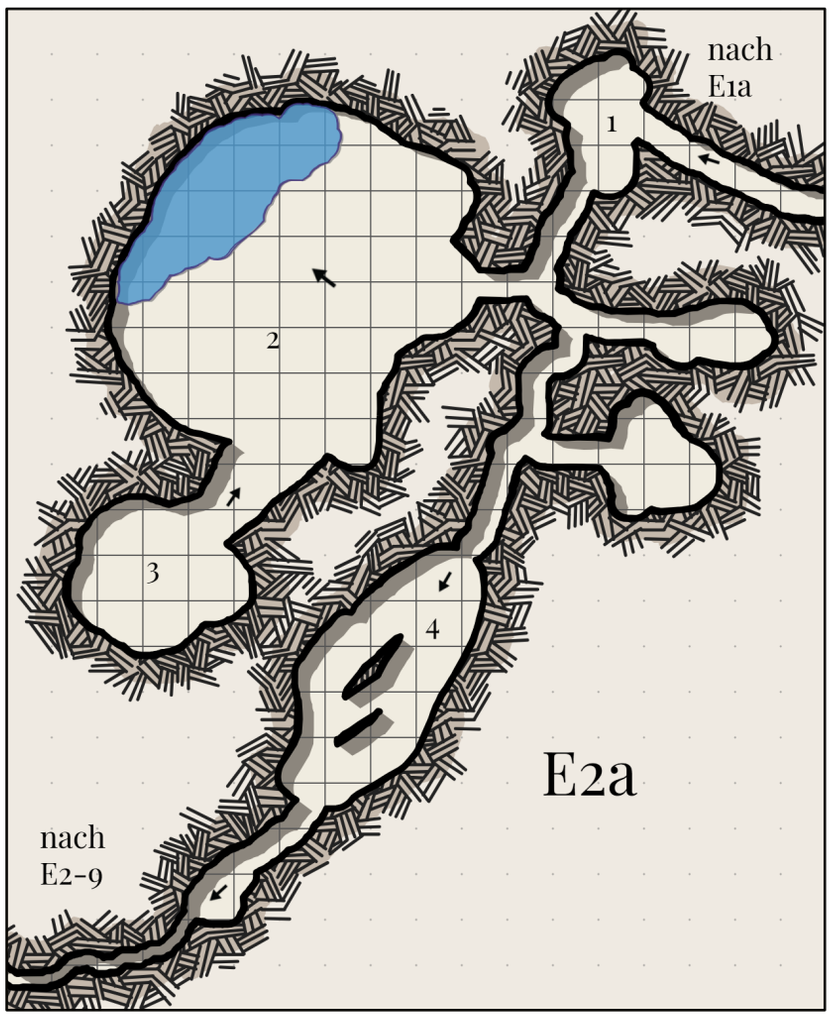
Wie E1a.

Höhenunterschiede

Level E1a-E2a: 6 m.

Generelle Merkmale

Wie Level E1a besteht E2a größtenteils aus **engen Tunneln** aus verdichteter Erde mit niedrigen Decken. Zur **Einsturzgefahr** siehe die Hinweise bei Level E1a. Die einzige Ausnahme ist die Steinhöhle in E2a-4, die den Übergang nach E2 darstellt.



E2a-1 Niedrige Höhle

Die erdige Höhlendecke ist hier nur etwa 75 Zentimeter hoch. Riesenkäfer wuseln um euch herum, zudem krabbelt hier noch weiteres **Getier** über eure Hände und Füße.

- **Getier: 4 Skorpione**. Sie greifen an, wenn man die Höhle durchquert.

E2a-2 Vorratshöhle

In dieser großen, klammen Höhle sammelt sich Wasser in einem flachen **Teich** entlang der Nordwestwand. **Riesenkäfer** tummeln sich zwischen verwesenden **Tierkörpern** auf dem matschigen Erdboden.

- **Teich:** Wasser sickert in kleinen Rinnsalen aus der Decke herunter. Durch die Feuchtigkeit sind die Chancen eines Einsturzes hier verdoppelt.
- **Riesenkäfer:** In dieser Höhle halten sich 2W10 Käfer auf.
- **Tierkörper:** Nahrungsvorräte der Käfer, teilweise verwest.
  - Verstreut unter den Tierkörpern sind auch alte Überreste humanoider Leichen. An Besitztümern sind noch eine Ritterrüstung, eine Nachtbrille (ᔓ) und ein goldener Haarreif (100 GM) zu bergen. Jeder dieser Gegenstände kann mit einer NACHFORSCHUNGEN (15)-Probe gefunden werden, die beliebig oft wiederholt werden kann. Würfele bei jeder Probe 1W6: (1-3) die Käfer ignorieren den SC, (4-5) die Käfer sind neugierig aber nicht feindselig, (6) die Käfer attackieren.



E2a-3 Gelege

Ein gelber **Schleim** klebt auf dem Boden und an den Wänden dieser kleinen Erdhöhle. Acht **Riesenkäfer** reagieren alarmiert auf euer Kommen. Die zwei größten richten sich bedrohlich vor euch auf.

- **Schleim:** Die Eier des Schwarms. Der Schleim ist durchzogen mit frisch geschlüpften Larven.
- **Riesenkäfer:** Sie beschützen das Gelege vor ihren Artgenossen und Fremden. Zieht sich die Gruppe nicht umgehend zurück, greifen die acht Riesenkäfer an. Zudem alarmieren sie mit ihren Pheromonen den restlichen Schwarm. In jeder der folgenden acht Runden treffen weitere 1W10 Riesenkäfer ein. Alle Riesenkäfer kämpfen bis zum Tod oder bis sich die Feinde zurückziehen.

E2a-4 Steinhöhle

Eine abschüssige Höhle im Gestein mit feuchtglatten Kalksteinwänden. **Tropfsteine** erschweren das Durchkommen. Aus Richtung Nordosten ist ein konstantes **Schaben** und Summen zu hören. Nach Südwesten verengt sich der Gang, bis man sich nur noch seitwärts hindurchzwängen kann.

- Hier halten sich normalerweise keine Riesenkäfer auf.
- **Tropfsteine:** An einem Stalagmiten hängt ein zerrissener schwarzer Umhang eines Wasserclan-Goblins.
- **Schaben:** Die Geräusche kommen aus E2a-2 und dem restlichen Käferbau.



E2: Obere Kalksteinhöhlen

Zufallsbegegnungen

Finden nur in E2-6 bis E2-10 statt.

2W6	Begegnung
2-3	**Kwik, der junge Goblin.** Er trägt den schwarzen Umhang des Wasserclans und ist der jüngste und schwächste der jugendlichen Goblins aus E3-5. Die anderen haben ihn als Mutprobe hochgeschickt, damit er einen Riesentausendfüßler fängt. Auf der Jagd hat er die Höhlenschreckse gehört und versteckt sich vor ihr in einem engen Felsspalt. Kwik ist ängstlich und mag seine „Freunde" kaum mehr als den Rest des Wasserclans, der ihn ständig piesackt. Er würde sie alle für eine Kupfermünze verkaufen, wenn er die Chance hat.
4	**1W3 Fledermausschwärme** werden aufgescheucht. Kämpfen nur, wenn sie angegriffen oder in die Enge gedrängt werden. Machen aber Lärm, der Kreaturen aus Nachbarräumen anlockt oder eine weitere Zufallsbegegnung erzeugt.
5-6	**2W4 Riesenkäfer** zerlegen tote Riesentausendfüßler, um die Fleischbrocken in ihren Bau (E2a) zu bringen.
7-8	Eine **Höhlenschreckse** (E2-10) lauert an der Decke auf Beute. Wird Lichtquellen geduldig folgen, bis sie ein einzelnes Opfer aus dem Hinterhalt angreifen kann. Wittert sie Blut, schlägt sie sofort zu.
8-9	**1W3 Düstermäntel** lauern an der Höhlendecke. Einer nutzt seine Aura der Dunkelheit, dann stoßen sie auf ihre Opfer herab.
10	WAHRNEHMUNG (15): Ein leises, saugendes Geräusch kommt aus dem Dunkel. Der **Große Grauschlick** (E3-4) kriecht blindlings auf der Suche nach Nahrung umher. Nähert man sich, verbirgt er sich in Wasser oder einer Spalte und greift überraschend an.
11-12	**1W6 Riesentausendfüßler** zerlegen den Leichnam eines Kobolds. Bei der Leiche liegt ein Dolch und ein Sack voll Fledermauskot.

Höhenunterschiede

Level E1-E2: 6 m, Level E2-E3: 6 m.

Generelle Merkmale

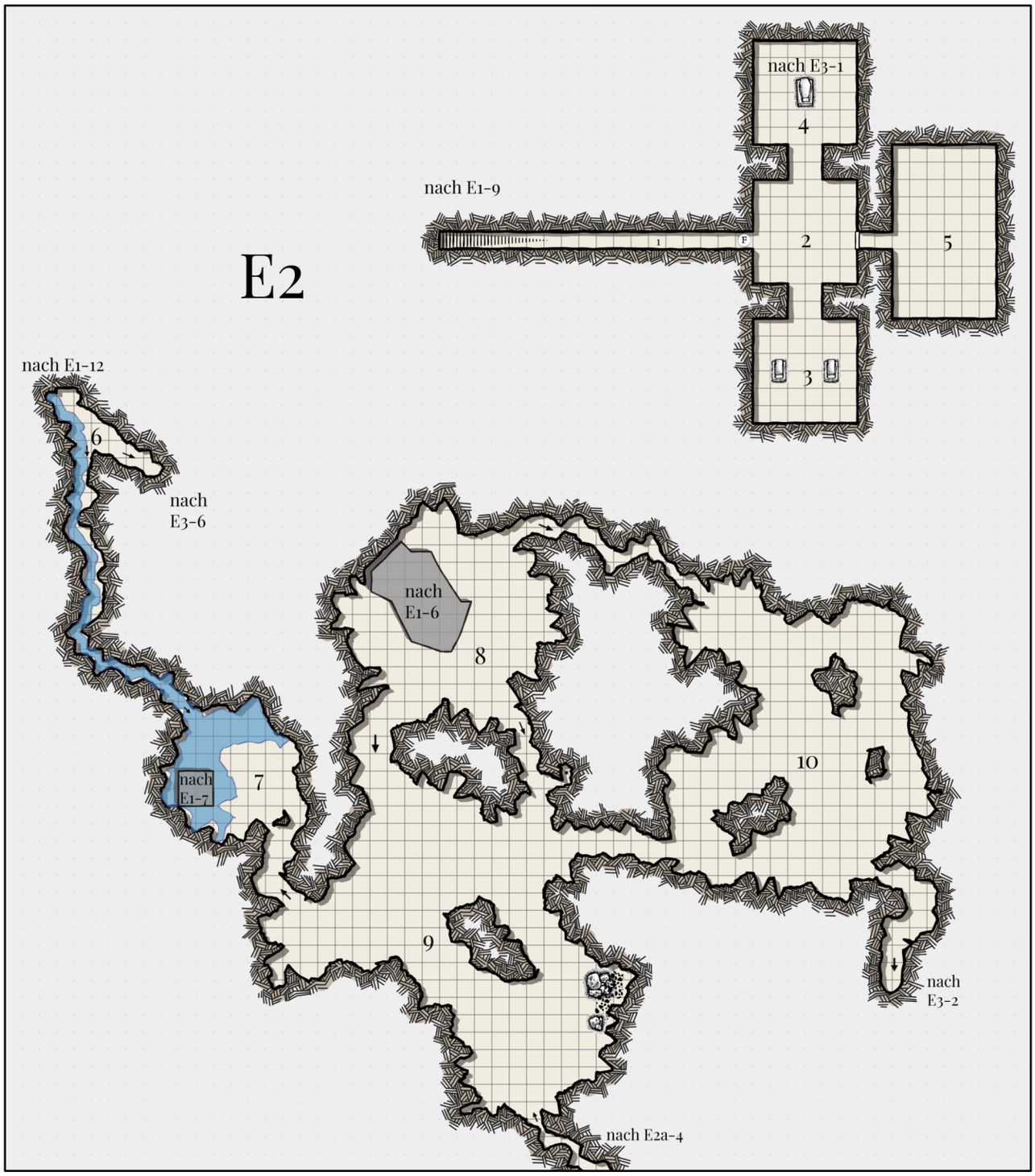
E2-1 bis E2-5 bilden die Krypta des Tempels. Die Wände dort sind aus glattem Stein mit leichten Unebenheiten, ohne Fugen oder Mauerwerk.

E2-6 bis E2-10 sind natürliche Tropfsteinhöhlen mit sehr unebenen Böden und vielen Stalagmiten, die die Bewegung behindern. Innerhalb dieser Ebene gibt es große Gefälle, auch die Deckenhöhe variiert. In allen Höhlen und Gängen sind Spuren von Fledermauskot.

E2-1 Gang zur Krypta

Am Fuß einer steilen Treppe erstreckt sich ein langer, leicht abfallender Gang. Die Luft riecht abgestanden. **Fresken** schmücken die Wände, alle drei Meter von schmalen Ziersäulen unterbrochen. Aus der Kammer am **östlichen Gangende** schimmert dämmriges Licht.

- **Fresken:** An den Wänden wird die Geschichte des Ceris erzählt, des guten Prinzen der Erde, der sich im ewigen Konflikt mit seinem Bruder Nethras befindet. In seinem Auftrag wurde der Tempel hier erbaut, damit sein gutes Werk auch in diesem Berg Wirkung fände.
- **Östliches Gangende: <u>Verborgene Falltür</u>** (WAHRNEHMUNG 15).
  - NACHFORSCHUNGEN (15): In den Wandverzierungen auf beiden Seiten der Falltür sind Knöpfe verborgen. Drückt man einen, wird die Falltür für eine Minute arretiert.
  - Unter der Falltür ist eine 6 m tiefe Grube mit rostigen Eisenspitzen auf dem Boden (2W6 Wucht- plus 2W6 Stichschaden). Nach einem Sturz klappt die Tür automatisch wieder zu.



E2-2 Vorraum zur Krypta

Eine kahle Steinkammer mit Durchgängen nach Norden, Westen und Süden sowie einer steinernen **Tür** nach Osten. Eine **Kugel** schwebt unter der niedrigen Decke und spendet dämmriges Licht. In der nordöstlichen und südostlichen Ecke ist je eine altmodische **Vollrüstung** aufgestellt.

- **Tür:** Die Tür nach Osten ist zu, aber nicht verschlossen.
- **Kugel:** Die Lichtkugel (ᘓ) ist faustgroß und kann schweben. Auf Urtümlich (Terral) kann man ihr Befehle geben, wie sie ihre Position und Helligkeit ändern soll.
- **Vollrüstungen:** Beides **Belebte Rüstungen** mit Streitkolben, mit dem Diamantzeichen des Ceris auf der Brustplatte.
  - Betritt jemand **ohne den Segen oder ein heiliges Symbol von Ceris** den Raum, greifen sie sofort an.

E2-3 Krypta der Tempelvorsteherinnen

Zwei schwere steinerne **Sarkophage** stehen nebeneinander in der Mitte dieser kahlen, staubigen Kammer. Die Sarkophage sind unverziert, außer je einer bronzenen **Plakette**.

- **Sarkophage:** Wuchtig, unverrückbar, aus schlichtem Stein.
  - ATHLETIK (15), um die Deckel der Sarkophage zu öffnen. Wer einen Sarkophag öffnet, **verliert den Segen des Ceris**.
  - Darin sind mumifizierte Leichen einer Menschenfrau und einer Zwergin, beide in feine, zerfallende Leinentücher gewickelt. Keine Grabbeigaben.
- **Plaketten:** Aufschrift in Gemeinsprache „Großmeisterin Zenobia“ und „Großmeisterin Evgret“.

E2-4 Falsche Krypta

Ein großer, verzierter **Sarkophag** steht in der Mitte des Raums, von einer Staubschicht bedeckt. An seiner Seite ist eine bronzene **Plakette** angebracht. Jedes **Geräusch** hallt dumpf von den steinernen Wänden zurück.

- **Sarkophag:** Der Deckel ist fest mit der Schale verbunden, da der Sarkophag nur eine Tarnung für eine Falltür im Boden darunter ist. Die Verzierungen deuten Gesteinsarten und -schichten an.
  - NACHFORSCHUNGEN (15): Der Sarkophag ist mit Haken im Boden verankert, die mit einem Knopf zu lösen sind, der in den Verzierungen versteckt ist. Danach kann man den Sarkophag etwas anheben und auf einer Achse an seinem Kopfende beiseite schwenken.
  - Unter dem Sarkophag ist eine einfache unverschlossene **Falltür** aus Eisen, darunter ein Schacht mit seitlich eingelassenen Leitersprossen, der nach E3-1 führt.
- **Plakette:** In Schriftzeichen der Gemeinsprache: „Cerisechaal“. Auf Urtümlich (Terral) bedeutet dies „Ceris’ Diener“ (im Plural).
- **Geräusch:** Mit WAHRNEHMUNG (18) hört man den leisen Choralgesang der Ritter in E3-1 durch den Boden.

E2-5 Reliquiarium

Diese steinerne Kammer hat eine Kuppeldecke, deren kunstvolle **Gravuren** im dämmrigen Licht aus dem Vorraum überirdisch wirken. In der Mitte des Raums steht ein **Lesepult**, um das sich sieben armlange **Riesentausendfüßler** wickeln. In der Ostwand sind vier **Fächer** mit je einem Meter Durchmesser eingelassen.

- **Gravuren:** Zeigen Ceris beim Schaffen von Stein, Erzen und Edelsteinen.
- **Lesepult:** Hölzern, mit geometrischen Mustern graviert. Darauf liegt ein schön illuminiertes Gebetbuch des Ceris und ein goldenes heiliges Symbol (nicht magisch, Wert: 200 GM).
  - Wer das Gebetbuch während einer langen Rast studiert, erhält Vorteil auf alle künftigen Proben auf RELIGION, GESCHICHTE oder ARKANE KUNDE mit Bezug zu Ceris.
- **Riesentausendfüßler (7):** Durch einen kleinen Riss in der Südwand eingedrungen, haben ihr Nest um das Lesepult errichtet und verteidigen ihre kleinen, runden Eier bis zum Ende.
- **Fächer:** Auf zerfallenden roten Samtdecken liegen die folgenden Reliquien:
  - Ein kopfgroßer **Stein** mit hellblauen Adern (Überrest eines legendären Elementars, nicht magisch, aber für Ceris-Gläubige bis zu 2.000 GM wert)
  - Eine **Adamantrüstung (Kettenpanzer)** (ᘓ)
  - **Ein Ionenstein (Schutz)** (ᘓ)
  - Ein **Stecken des Grabens** (ᘓ) in einem filigranen, goldbeschlagenen Holzkistchen

ᘓ Stecken des Grabens

- 30 cm lang, aus hartem, grauem Holz. Silbrige Fäden sind in geometrischen Mustern darin eingelassen.
- Kann einmal am Tag ein Volumen von 36 Kubikmetern Stein oder Erde auflösen. Die genaue Form dieses Volumens wird bei der Nutzung festgelegt, muss aber gerade Linien und mindestens 1 m Seitenlänge pro Kante haben. Die Anwendung dauert eine Minute.
- Verwendet man die tägliche Anwendung auf belebten Stein oder ein Erdelementar, erleidet dies 4W12 TP nekrotischen Schaden (kein RW).

E2-6 Schacht

Von oben fließt ein schmales Bächlein durch einen winkligen **Tunnel** zu einer Gabelung. Durch den Tunnel ist noch etwas Tages-/Mondlicht zu erahnen, abwärts wird es dunkel. Der östliche Tunnel ist breiter und führt steil **bergab**. Der Bach läuft in einen niedrigen, moosbewachsenen Tunnel südwärts.

- **Tunnel:** Aufwärts geht es zu E1-12. Der nach E3-6 führende Gang ostwärts ist etwa 2 m breit und fällt sehr steil ab. Der südwärtige Tunnel (nach E2-7) ist flach und durchmisst nur 1 m. Seine Wände sind mit Moosen und Schleim bedeckt.
- **Bergab:** ÜBERLEBEN (15): Blutspuren und Kleiderfetzen zeigen, dass jemand vor wenigen Tagen den Gang von E1-12 nach E3-6 heruntergestürzt ist.

E2-7 Teich

Ein brackiger **Teich** bedeckt die nordwestliche Hälfte des Raums und wird durch ein plätscherndes Rinnsal aus einem schmalen Tunnel gespeist, dessen Gurgeln die Halle erfüllt. Es **riecht** feucht und erdig, mit einer scharfen Note. Die niedrige **Decke** wölbt sich herunter.

- **Teich:** Kaltes, schlieriges Wasser, an der tiefsten Stelle 1 m tief. Kein sichtbarer Abfluss.
- WAHRNEHMUNG (15): ein schwaches Glitzern im Wasser, wenn jemand eine Lichtquelle hat.
- Im Wasser liegt eine **Halskette der Anpassung** (ᘓ). Bei Einstimmung hat der SC eine Vision: Er oder sie fühlt sich von Wasser umspült, doch sicher und geborgen, und hört die Stimme einer Frau, alt und gütig: „Nimm diese Kette, Kind. Sie soll dir im Streben gegen die Kinder Iras dienen. Suche meine magische Amphore! Sie sollte aus meiner Feste in Sicherheit gebracht werden, doch die Botin fiel dem gräßlichen Monster des Sumpfes zum Opfer. Suche nördlich der großen Höhle!“

QUEST!

Rette Leras Amphore aus dem Sumpf (E7a).

700 EP.

- **Riecht:** Stellenweise bedeckt Fledermauskot den Boden.
- **Decke:** Bei Explosionen oder großem Lärm hier besteht eine Chance von 1-3 auf 1W6, dass der einsturzgefährdete Teil der Decke herabstürzt (siehe E1-7). Wer sich im Westteil der Höhle aufhält, muss einen GES (12)-RW ablegen oder 2W6 Wuchtschaden erleiden.





E2-8 Durchbruch

Eine natürliche, schattige Kalksteinhöhle mit kuppelartiger **Decke**, die in der nordwestlichen Ecke großflächig eingestürzt ist. Ein **Seilrest** baumelt über die Kante. Schutt und zerschmetterte Fliesen liegen über den **Boden** verstreut. Von oben schimmert schwaches Licht herunter und es riecht scharf nach **Tierkot**.

- **Decke:** Loch in der Decke führt zu E1-6. Die Westwand ist feucht, aber man kann über den Schutt leicht auf- und absteigen.
- **Seilrest:** Seil ist oben an eine Säule gebunden, hängt 1 m tief über die Kante und franst dort aus. Sein Ende ist verätzt.
- **Boden:** Trümmerteile des herabgestürzten Tempelbodens (E1-6), großer Schutthaufen an der Westwand.
- **Tierkot:** Von Fledermäusen.
  - WAHRNEHMUNG (10): Aus Osten riecht es nach Verwesung, aus Süden nach Tier und noch mehr Kot.

E2-9 Fledermaushöhle

An der hohen Decke dieser unebenen Kalksteinhöhle nisten hunderte von **Fledermäusen** zwischen Stalaktikten. Raschelnde Flügelschläge und der Geruch von Tierkot erfüllen die Höhle. Der Boden ist nach Westen hin abschüssig. In der Südostecke liegen große **Steinbrocken**, teilweise aufgehäuft.

- **Fledermäuse:** Reagieren zunächst nicht auf Fremde. Mit HEIMLICHKEIT (10) kann man die Höhle ungestört passieren, ansonsten werden 1W8 Schwärme aufgeschreckt, deren Getöse andere Bewohner anlockt (würfele sofort auf der Tabelle für Zufallsbegegnungen). Bei einer bei einer 1-2 auf 1W6 greifen sie an.
- **Steinbrocken:** Ein geöffnetes Grabmal, aber keine Spur des Leichnams und der Beigaben.
  - Zwergische Inschrift auf dem größten Stein: „Vasia die Mutige“
  - NACHFORSCHUNGEN (15): Das Grab ist sehr alt. Vor kurzem hat jemand den Fledermauskot von der verwitterten Inschrift gewischt.

E2-10 Nest der Höhlenschreckse

Schwerer **Aasgeruch** erfüllt diese Höhle, die durch dicke Tropfsteine zu einem kleinen Labyrinth wird. Der Boden ist sehr uneben und nach Süden hin abschüssig. Die Decke ist im Nordteil nur etwa zwei Meter hoch, nach Süden hin vier bis fünf. **Leichen** in verschiedenen Stadien der Verwesung sind mit einer unbekannten **Substanz** an die Wände geklebt.

In dieser Höhle hat sich vor wenigen Monaten eine **Höhlenschreckse** eingenistet. Höhlenschrecksen sind große, aasfressende Insekten, die sich auf hunderten dünner Beine bewegen. Mit den giftigen Fühlern an ihrem Kopf lähmen sie ihre Beute, deren Körper sie danach mit einem rasch härtenden Sekret an die Wände ihrer Nisthöhle kleben, wo sie ungestört verrotten können.

- Die **Höhlenschreckse** verbirgt sich bei 1-4 auf 1W6 zwischen Stalaktiten an der hohen südlichen Decke und lauert auf Beute (WAHRNEHMUNG 13).
- **Aasgeruch:** Wer in dieser Höhle kämpft oder sich hier länger aufhält, muss einen KON (10)-RW ablegen oder ist für 1W6*10 Minuten vergiftet.
- **Leichen:** Der halb gefressene Überrest einer zweiten Höhlenschreckse, dazu ein **Zwerg**, zwei **Menschen**, **Goblins**, Blutmücken, Käfer, ein Düstermantel (mit NATURKUNDE 15 zu identifizieren).
  - Die Leiche des **Zwergs** hat mehrere Löcher in der Brust, die mit grauem Staub gefüllt sind, ebenso die Augenhöhlen (wie bei Gorka Spaltaxt, siehe Heft #1, S. 11). In seiner Lederrüstung ist eine Skizze der Wandbilder aus E7-8 versteckt.
  - Bei den **Menschen**: ein Heiltrank (ᘓ), ein Trank des Kletterns (ᘓ), zwei Kettenhemden, ein Schild, zwei Langschwerter, sechs Dolche, 25 SM, eine vollständige Gewölbeforscherausrüstung (ohne Rationen)
  - Bei einem **Goblin**: ein Dolch, ein Steingutkrug mit einem Siegel (ein Diamant) und gnomischen Schriftzeichen („Glimmerhügel“) auf der Unterseite.
- **Substanz:** Eine zähe, bröckelige Masse, leicht klebrig. Kann mit etwas Mühe entfernt werden, um die Leichen zu befreien.

Höhlenschreckse (Große Monstrosität, neutral)											
RK	13	TP	51	HG	2	EP	450	BEW	9 m, Klettern 9 m		
STR	14 (+2)	GES	13 (+1)	KON	16 (+3)	INT	1 (-5)	WEI	12 (+1)	CHA	5 (-3)
Aktionen: Biss (+4, 2W4+2 Stich), Fühler (+8, 3m Reichweite, 1W4+2 Gift, KON (13)-RW, sonst für eine Minute paralysiert, RW kann am Ende jeder Runde wiederholt werden).											
Dunkelsicht 18 m.											
Heimlichkeit +3, Wahrnehmung +3.											

- **Mehrfachangriff:** Die Höhlenschreckse führt drei Angriffe aus: einen Biss- und zwei Fühlerangriffe.
- **Scharfer Geruchssinn:** Die Höhlenschreckse ist bei Weisheitswürfen (Wahrnehmung), die auf Geruchssinn basieren, im Vorteil.
- **Spinnenklettern:** Die Höhlenschreckse kann an schwierigen Oberflächen klettern, auch kopfüber an der Decke, ohne Attributswürfe ausführen zu müssen.

E3: Untere Kalksteinhöhlen

Zufallsbegegnungen

Finden nur in E3-2 bis E3-8 statt.

2W6	Begegnung
2-3	**1W6 Riesenkäfer** auf der Suche nach Nahrung. Würfele eine zweite Zufallsbegegnung: Diese Kreaturen lauern den Riesenkäfern auf (50%) oder werden von den Riesenkäfer gejagt (50%).
4-5	**1W8 Blutmücken** auf der Suche nach Beute. Licht, Feuer oder laute Geräusche vertreiben sie, allerdings löst dies mit einer Chance von 1-3 auf 1W6 eine neue Zufallsbegegnung aus.
6-7	WAHRNEHMUNG (15): Ein leises, saugendes Geräusch kommt aus dem Dunkel. Der **Große Grauschlick** (E3-4) kriecht blindlings auf der Suche nach Nahrung umher. Nähert man sich, verbirgt er sich in Wasser oder einer Spalte und greift überraschend an.
8-9	**1W3 Düstermäntel** lauern an der Höhlendecke. Einer nutzt seine Aura der Dunkelheit, dann stoßen sie auf ihre Opfer herab.
10	Eine **Höhlenschreckse** (E2-10) lauert an der Decke. Folgt Lichtquellen geduldig , bis sie ein einzelnes Opfer aus dem Hinterhalt angreifen kann. Wittert sie Blut, schlägt sie sofort zu.
11-12	**1W6 Riesentausendfüßler** zerlegen den Leichnam eines jugendlichen Goblins. Bei der Leiche liegt ein Dolch, ein schwarzer Umhang und ein Sack mit einem toten Riesentausendfüßler.

Höhenunterschiede

Level E2-E3: 6 m, Level E3-E4: 5 m.

Generelle Merkmale

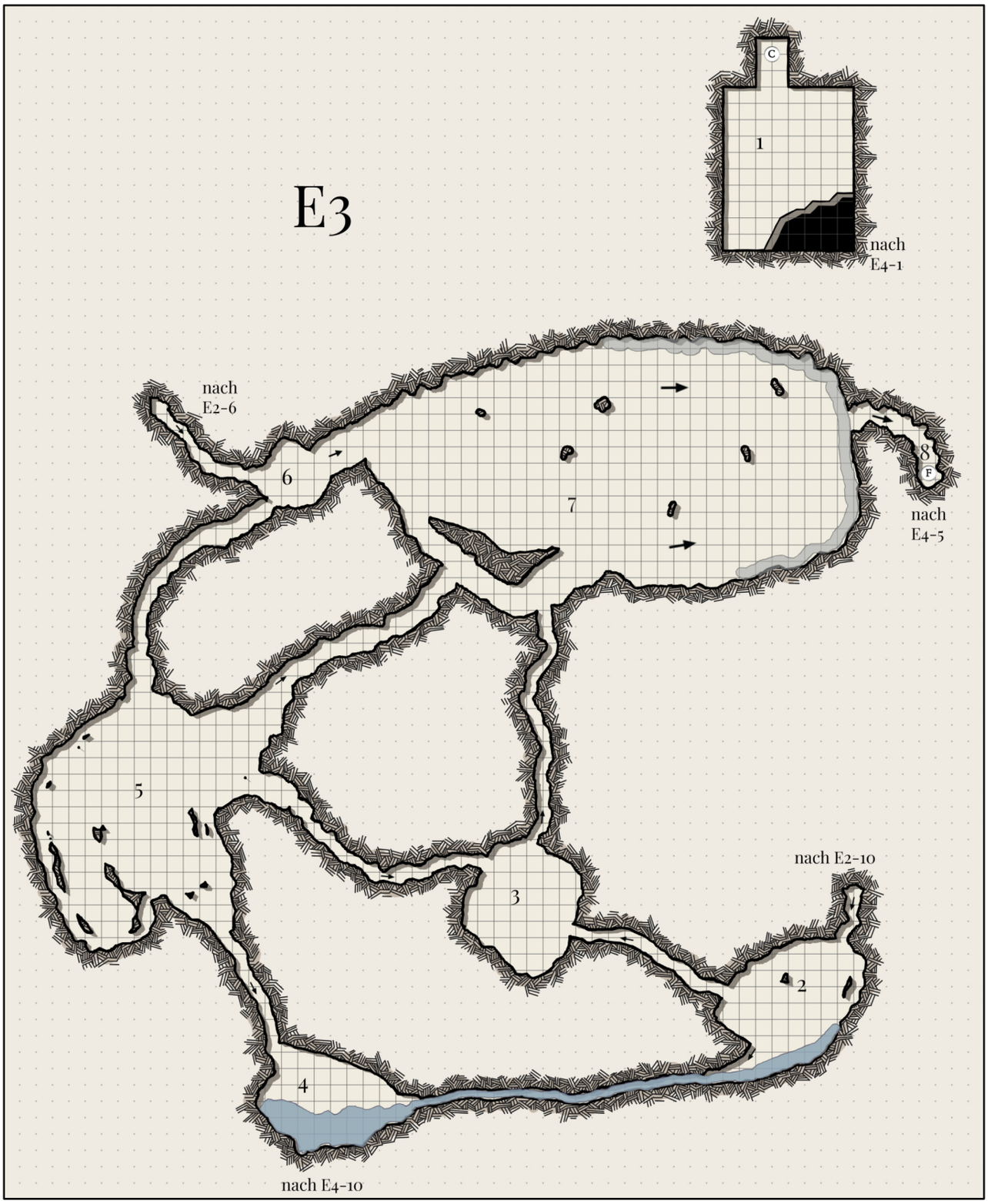
E3-2 bis E3-8 sind eine Fortsetzung der natürlichen Kalksteinhöhlen von Level E2. Auch hier sind die Böden generell sehr uneben, teils feucht und rutschig. Zusätzlich wird die Bewegung überall durch Stalagmiten behindert.

E3-1 Untere Krypta

Zwei skelettierte **Ritter** liegen auf zwei einfachen Steinquadern, mächtige Schwerter in ihren untoten Händen. Der südöstliche Teil der schmucklosen Krypta ist in ein **Senkloch** abgesackt. Beide Ritter singen Choräle und werden dabei von weiteren Stimmen aus dem Senkloch begleitet. **Leitersprossen** führen an der Nordwand zu einem Schacht in der Decke.

- **Ritter: Zwei Skelettritter.** Frühere Paladine, die den Tempel auch nach ihrem Tod schützen sollten. Beim Angriff von Nethras' Truppen hatte der Tempelvorstand keine Chance mehr, sie aus ihrem Grab zu holen.
  - Nethras' üble Einflüsterungen haben die Ritter verwirrt. Sie sehen jeden Fremden als Feind, außer man zeigt ein heiliges Symbol von Ceris. Sie sind nicht gesprächig und wissen nicht, dass der Tempel zerstört ist. Sie sind bereit zu einem Kreuzzug und helfen im Kampf gegen Diener von Nethras, nicht aber gegen andere Feinde.
- **Senkloch:** Durch den Einsturz sind zwei Skelettritter mitsamt ihrer Steinquader nach E4-1 gerutscht. Sie kommen nicht mehr hoch und singen zum Zeitvertreib mit dünnen Stimmen uralte Choräle um Ceris zu preisen.
  - 5 m tief, nach E4-1, über loses Gestein (Abstieg mit ATHLETIK 18).
- **Leitersprossen:** aus Eisen, in die Wand gelassen, führen aufwärts zur Falltür in E2-4.

Skelettritter (Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen neutral)											
RK	17	TP	32	HG	1	EP	200	BEW	9 m		
STR	13 (+1)	GES	15 (+2)	KON	17 (+3)	INT	7 (-2)	WEI	8 (-1)	CHA	10 (0)
Aktionen: Zweihandschwert (+5, 2W6+1 Hieb).											
Sprache: Gemeinsprache, Zwergisch, Urtümlich (Terral). Dunkelsicht 18 m.											



Diese kann nur geöffnet werden, wenn der Sarkophag darüber beiseite gedreht ist.

E3-2 Quelle

Eine feuchte Höhle voller Tropfsteine und mit mehreren **Ausgängen**. Eine **Wasserquelle** aus der Ostwand speist einen Bach, der durch einen schmalen Gang nach Südwesten abfließt.

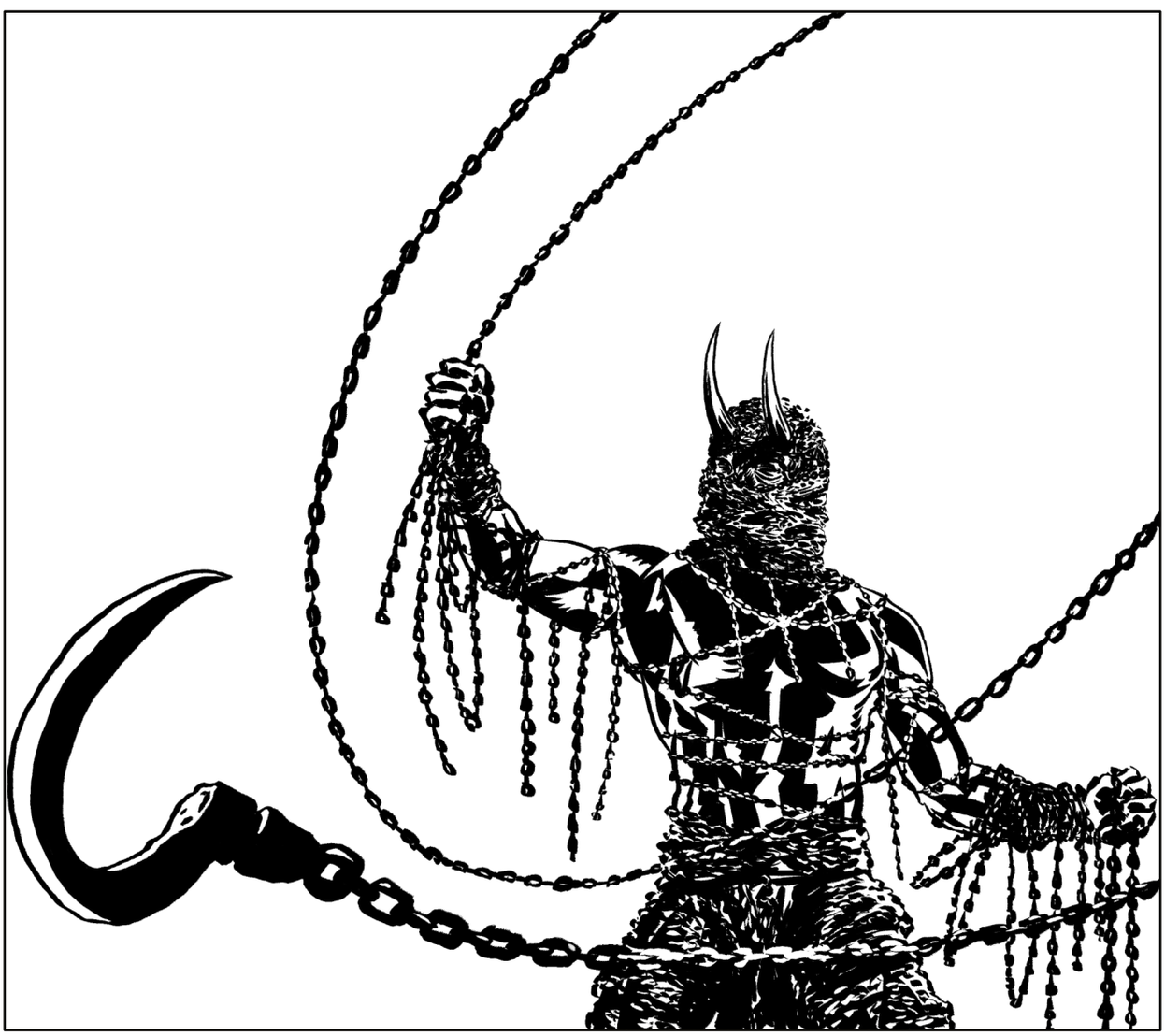
- **Ausgänge:** Der südwestliche Gang ist kaum 1,5 m hoch und 1 m breit, das Wasser darin etwa 30 cm tief. Das Wasser ist kalt, klar und trinkbar.
- **Wasserquelle:** Im Wasser liegt der verrostete Kopf einer kleinen Spitzhacke mit einem

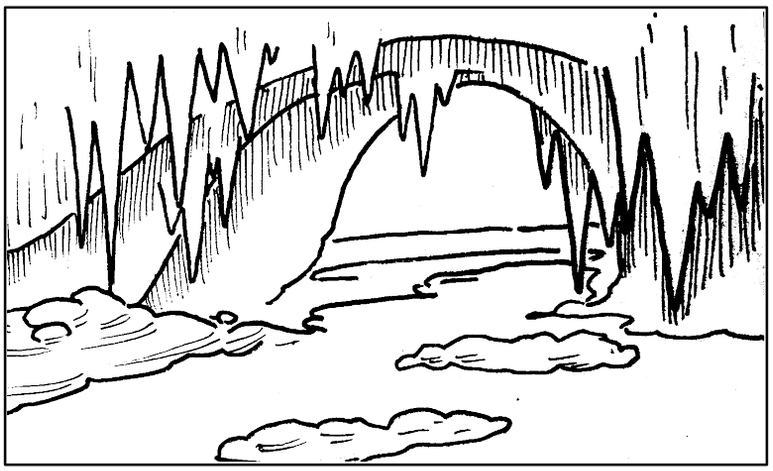
eingeprägten Siegel eines Diamanten und der gnomischen Aufschrift „Glimmerhügel“.

E3-3 Das Teufelsgefängnis

An der südwestlichen Wand hängt eine tönernes **Abbild** einer dämonischen Fratze. Die Ausgänge dieser feuchten Tropfsteinhöhle führen aufwärts Richtung Osten und Westen. Nach Norden ist ein abschüssiger Ausgang; von dort hört man das Flügelschlagen und Krächzen kleiner Vögel.

- **Abbild:** 80cm durchmessend, krude Darstellung, magisch an der Wand befestigt.
  - Das Abbild verströmt Bannmagie und hat eine böse Aura. Das Abbild kann nicht entfernt, aber mit einem festen Schlag zerstört werden.
  - Dahinter ist ein schmaler Hohlraum, in dem **Yargnoth, ein Kettenteufel**, gefangen ist. Er wurde vor Jahrhunderten vom Höhlenvolk aus den Leveln E8-E11 hier eingesperrt, nachdem er sich nach seiner Beschwörung als zu gefährlich und unkontrollierbar erwies.
  - Berührt jemand das Abbild, meldet sich Yargnoth telepathisch in gebrochenem Celestisch. Er wird sich als „Luminessa die Deva“ ausgeben, die von grausamen Zauberern hinter dieser Maske eingesperrt wurde. Er verspricht Erlösung, Schätze und Segen, wenn man ihn freilasse. Yargnoth muss sich an alle Versprechen halten, die er der Gruppe gemacht hat, wird diese aber in möglichst bösartiger Weise interpretieren.
  - Lässt man den Teufel frei, wird er freudig die Gruppe attackieren, wenn er kein anderslautendes Versprechen gegeben hat. Er hat kein Interesse, sie zu töten – hat er die Oberhand, wird er seine Opfer verhöhnen, piesacken und nach dem Höhlenvolk ausfragen. Dann macht er sich davon, um seine neue Freiheit zu genießen. Lass ihn gerne weiter unten im Dungeon als





Handlanger eines mächtigen Feinds auftreten.

E3-4 Der Schlickteich

Die niedrige **Decke** macht diese Höhle beklemmend und schwer begehbar. Durch einen kleinen Tunnel aus Richtung Osten fließt ein kleiner Wasserstrom, der sich in einem trüben **Teich** am Südrand der Höhle sammelt. Am Ufer des Teichs liegt ein verrostetes Stück **Metall**.

- **Decke:** Für kleine öder größere Humanoide gilt dieser Raum als eng (halbierte Bewegung, Nachteil auf Angriffswürfe und GES-RW, Angriffe auf dieses Ziel haben Vorteil).
- **Teich:** Etwa 15x6 m groß, nach Süden hin bis zu 3 m tief. Das Wasser ist kalt, sehr trüb und schmeckt metallisch. Am tiefsten Punkt des Teiches gibt es einen Abfluss mit etwa 10 cm Durchmesser, der nach E4-10 führt.
  - Das Wasser ist der bevorzugte Aufenthaltsort eines **Großen Grauschlicks** (mit doppelten TP), der hier auf Beute lauert, aber auch manchmal auf Streifzügen ist. Der Große Grauschlick wartet, bis sich jemand dem Teichufer nähert und greift dann überraschend aus dem Wasser heraus an.
  - Auf dem Teichgrund liegen 2W8 ungeschliffene Edelsteine (Wert je 20 GM) sowie ein kleines Steinidol eines fischköpfigen Humanoiden.
- **Metall:** Ein völlig verrosteter Krummsäbel für einen kleinen Humanoiden.
  - NACHFORSCHUNGEN (10): Von Größe und Machart sieht der Säbel goblinisch aus. Der Griff besteht nur aus dem verrosteten Metallrohling und ist nicht mit Leder, Holz oder ähnlichem ummantelt, wie es sich eigentlich gehört – irgendetwas hat dieses Material vollständig zerstört.

E3-5 Goblinversteck

Diese winklige Höhle wird durch eine niedrige Decke und viele Tropfsteinsäulen zu einem kleinen Labyrinth, das vom grünlichen Schimmern eines wuchernden **Mooses** schwach beleuchtet wird. Es riecht feucht und modrig. Aus der südwestlichen Nische hört man leises **Tuscheln** kehliger Stimmen.

- **Moos:** Leuchtkraft einer Kerze. Behält seine Leuchkraft nach dem Pflücken für 1W6 Stunden.
- **Tuscheln:** Zwischen den Säulen sitzen **fünf jugendliche Goblins** (Greb, Srat, Knor, Wrul, Yss), die das Fleisch gefangener Riesentausendfüßler essen. Fröhlich schaudernd träufeln sie sich das Gift von den Zangen in den Mund.
  - Die Goblin-Gang schleicht gerne aus der Goblin-Siedlung (E4-E5) in die Kalksteinhöhlen, um Ruhe vor den älteren Goblins zu haben. Sie haben Kwik, ihr jüngstes Mitglied, losgeschickt, um mehr Riesentausendfüßler zu fangen.
  - Goblins sind immun gegen das Gift der Riesentausendfüßler und werden davon euphorisch. Die ganze Gruppe hat bereits ordentlich Schlagseite. Die Goblins sind Angeber:innen, die damit ihre Angst in dieser gefährlichen Umgebung überspielen.
  - Yss, die Wortführerin, spielt mit dem **Stopfen eines Wasserschlauchs**. Der Silberstopfen ist angelaufen und hat die Prägung eines teuren Geschäfts in

Zernavon. Yss hat ihn in dieser Höhle gefunden und wird ihn ungern hergeben.

E3-6 Hinterhalt der Düstermäntel

Massige Stalaktiten hängen von der **Decke** dieser runden Höhle. In der Mitte des Raums liegen verstreut einige kleine **Knochen**. Aus dem östlichen Gang ist das Flügelschlagen und Gezeter von Vögeln zu hören.

- **Decke:** Zwischen den Tropfsteinen an der vier Meter hohen Decke lauern **drei Düstermäntel**, die sonst vorbeifliegende Blutmücken jagen. Humanoide Opfer greifen sie im Schutz ihrer Dunkelheitsaura an. Läuft der Kampf schlecht, verstecken sie sich zwischen den Stalaktiten.
- **Knochen:** Zerbissene und zerbrochene Knochen kleiner Tiere.
  - ÜBERLEBEN (15): Einige Tage alte Blutspuren, die aus dem herabfallenden westlichen Tunnel hierher führen. Schleifspuren deuten Richtung Süden, verlieren sich aber nach wenigen Metern. (Siehe E1-12 für den Ursprung der Spuren.)

E3-7 Nisthöhle der Blutmücken

Diese riesige Höhle läuft kuppelförmig zu einer etwa fünf Meter hohen Decke, die von drei dicken Tropfsteinsäulen gestützt wird. Die Wände haben viele schmale Felsvorsprünge, die einem Schwarm **Blutmücken** als Nistplatz dienen. Besonders viele Nester sind auf einem balkonartigen Felsvorsprung, der sich über einem Ausgang nach Nordosten erstreckt. Es stinkt säuerlich und das Zetern der Vögel hallt durch die Höhle. Vogelkot und Federn bedecken den Boden und in der Mitte der Halle liegt ein grüner **Axtkopf**.

- **Blutmücken:** Zu jeder Zeit halten sich hier **4W8+6 ausgewachsene Blutmücken** auf. Viele weitere sind anderswo im Dungeon oder draußen unterwegs.
- **Axtkopf:** Bronzener Kopf einer Zweihandaxt. Der Grauschlick hat eine grünliche Patina auf der Axt hinterlassen, die aber abgeschliffen werden kann.

E3-8 Abstieg

Am Ende eines kurzen, steilen Gangs ist eine kleine Höhle. In einer Senke in ihrer Mitte liegt ein großer, verrosteter **Rundschild** auf dem Boden, beschwert von einem faustgroßen Stein und umgeben von Blutmückenfedern. Neben dem Schild hat jemand **Kreidemarkierungen** auf dem Felsboden hinterlassen.

- **Rundschild:** Der Schild verschließt ein Loch, welches nach E4-5 führt. Der Schild hat in der Mitte ein Loch, durch das von unten ein rostiger Draht gezogen wurde. Der Draht wurde um den Stein geknotet, der auf der Oberseite des Schildes liegt.
  - Auf der Unterseite des Rundschildes hängt das Drahtseil 2 m herab. Daran hängt ein flacher, großer Metallteller, auf den lauter Steine gestapelt sind. Dadurch wird erstens der Schild so beschwert, dass ihn die Bewohner von E3 nicht bewegen können. Zweitens wird ein Alarm ausgelöst, wenn man zu sehr am Schild rüttelt, weil dann die Steine auf eine lose Blechplatte auf dem Boden fallen.
  - Mit NACHFORSCHUNGEN (15) kann man den Mechanismus verstehen, ohne den Alarm auszulösen (siehe E4-5 für die Effekte).
  - Wer den Schild hochheben will, ohne den Alarm auszulösen, muss eine FINGERFERTIGKEIT (10)- **und** eine ATHLETIK (10)-Probe bestehen.
- **Kreidemarkierungen:** Neben dem Deckel wurden Diebeszeichen hinterlassen: „Falle – Alarm – vorsichtig anheben“.



COMING SOON!

#3: Der Schrein der Lera

Vier neue Level:

- Der Schrein der Lera (W-1)
- Leras Heilige Quelle (W0)
- Der Schlangenfluss (W1)
- Die Krabbenhöhle (W2)

Neues aus den Tiefen von Erde & Wasser

Erfahre, wenn neue Hefte erscheinen, erhalte Einblicke in die Entstehung des Megadungeons und entdecke bisher unveröffentlichte Inhalte.

Melde dich für **E-Mail-Updates** an. Sie kommen, wann immer sie nötig sind – kein Spam, keine regelmäßigen Pflichtmeldungen.

Einfach E-Mail an erdeundwasser@daniel-lambach.de oder über den QR-Code. Schreib gerne rein, wie du auf Erde & Wasser aufmerksam geworden bist!

Erde und Wasser

Rettet die Prinzessin!
Findet die Edelsteinquelle!
Beendet einen Krieg vom Anbeginn der Zeit!

Prinzessin Assandretta, Thronerbin des Strahlenden Königreichs und berühmte Abenteurerin, ist verschwunden! Der schwer kranke König hat eine gewaltige Belohnung für diejenigen ausgesetzt, die seine Tochter wiederfinden. Tausende sind auf der Suche nach ihr!
Doch Ihr wisst, wo sie sein muss.

Die Prinzessin war mit ihren treuen Gefährt:innen in das entlegene Dorf Carfang gereist, um in den Bergen von Yar nach der sagenumwobenen Edelsteinquelle zu suchen, wo Juwelen aus dem blanken Fels sprudeln. Dort verliert sich ihre Spur.

Folgt der Prinzessin in die tiefen Höhlen unter den Bergen!
Schon bald wird klar, dass diese Höhlen der Schauplatz eines Krieges sind, der seit Anbeginn der Zeit tobt...

Ein Megadungeon für eine D&D 5E2014-Kampagne für die Stufen 1-10.

- → **38 Level mit über 350 Räumen**
- → **Pointcrawls mit über 100 Locations**
- → **Viele Geschichten in einer großen Sandbox**

In dieser Ausgabe:

- Eine Übersicht des Megadungeons und der wichtigsten Fraktionen
- Sechs Dungeonlevel mit insgesamt 41 Räumen: Die geheime Dachkammer, der Tempel des Ceris, der Obere und Untere Käferbau, die Oberen und Unteren Kalksteinhöhlen

HUMAN MADE