



Fantasy-Rollenspiel

Die Abenteuer

DYSGRAEVEN
Die Schachtstadt

PARENTAL
ADVISORY
EXPLICIT GAMING

DYPERAEVEN DIE SCHACHTSTADT

An der westlichen Flanke der Maelaren, dort wo die Nedderfaellen sich nach Norden erstrecken, liegt in einem der fruchtbaren Täler des Vorgebirges, ein bergbautechnisches Wunder aus der Vorzeit. Als das Imperium vor über zwei Jahrtausenden in seinem unermesslichen Hunger nach Erz und Kristall die Westmaelaren ausbeutete, legten sie nicht nur unterirdische Stollen an, sondern auch viele Tagebaugruben, die heute nicht mehr von natürlichen Tälern unterscheidbar ist. Einzig Dypgaeven, die Tiefgrube, ist wegen seiner ungewöhnlichen Form noch auf den ersten Blick als künstlich erkennbar. Diese Grube ist als etwa 350 Faden tiefer, senkrecht nach unten gehender Schacht angelegt und hat einen Durchmesser von etwa 100 Faden. Doch nicht nur die Tiefe der Grube ist bemerkenswert, sondern auch, dass man exakt in der Mitte der Grube eine 60 Faden durchmessende Säule hat stehen lassen, die genau so hoch wie die Grube tief ist (d.h. die Spitze der Säule schließt in etwa mit dem Grubenrand ab). Am Grunde der Grube hat sich durch Grund- und Regenwasser ein tiefer See gebildet.

Viele Jahrhunderte lang galt Dypgraeven den ansässigen Bergbauern und Nomaden wahlweise als Heiligtum oder verfluchter Ort. Da sie sich nicht erklären konnten, wie der seltsam geformte, tiefe Schacht mit seinen titanischen Ausmaßen entstanden sein könnte, vermuteten sie, es wären Götter oder Geister im Spiel gewesen. Die einen warfen Opfer in die tiefe Öffnung in der Erde, die anderen mieden das Gebiet großräumig.

Dies änderte sich erst, als vor zwei Generationen Tjorgen der Thuul und seine Gefolgsleute hierher kamen und sich in der Nähe der Grube ansiedelten. Tjorgen und seine Männer hatte es auf einem Kriegszug in den Osten verschlagen. Ursprünglich waren sie ehemalige Zimmermänner, Bergleute und Schmiede gewesen, die am misslungenen Versuch des Kriegsherrn



Valdhul teilgenommen hatten, ein neues Reich aus dem Steppenboden zu stampfen und hatten dessen Kriegsmaschinen in Stand gehalten. Nachdem Valdhuls zusammengewürfelte Armee in der südlichen Arsali aufgerieben worden war, hatten sich Tjorgens Leute zunächst als Plünderer über Wasser gehalten, dann aber nach einem Ort gesucht, an dem sie mit ihren (größtenteils geraubten) Frauen ein sesshaftes Leben führen konnten. Sie entschieden sich nach langer Wanderung für das fruchtbare Tal, in dem der Dypgraeven lag, denn hier konnten sie nicht nur Landwirtschaft betreiben, sondern auch Erz abbauen. Anders als die Einheimischen erkannte Tjorgen, der aus Grimwerk stammte, den tiefen Schacht nämlich als Bergwerk. Natürlich führte Tjorgens Entscheidung, ausgerechnet direkt neben einem Heiligtum zu siedeln und es auch noch durch Bergbau auszubenten, für Konflikte mit den ansässigen Bergbauern. Die thuulischen Siedler mussten sich gegen zahlreiche Anfeindungen zur Wehr setzen. Um sich besser verteidigen zu können, taten sie etwas, dass seit Jahrhunderten niemand mehr getan hatte. Sie betraten die Säule in der Mitte der Grube, indem sie gewagte Hängebrücken und Seilbahnen anlegten. Dort errichteten sie ein mit Pallisaden gesichertes kleines Dorf. Nun waren sie für die Bergbauern unangreifbar und konnten ihrerseits zum Gegenschlag ausholen. Nach nur drei Jahren hatten die neuen Bewohner des Dypgraeven die umliegenden, feindlichen Bauerndörfer entweder unterworfen oder niedergebrannt. Im so befriedeten Umfeld konnten sich die Dypgraevener daran machen, ihr Dorf zu einer blühenden Bergbausiedlung auszubauen.

Knapp 1500 Menschen leben heute, unter der Herrschaft von Fürst Ergen dem Schwielhändigen, einem Enkelsohn Tjorgens, in Dypgraeven. Der anfängliche Zwist mit den alteingesessenen Bergbewohnern ist längst beigelegt, denn der Reichtum, den Dypgraeven mit Bergbau und Schmiedekunst erwirtschaftet,

färbt auch auf die umliegenden Weiler ab. Man ist dabei, durch Handel mit Roherz, Stahl und Waffen regelrecht fett zu werden. Schon redet man großmäulig vom „Grimwerk des Ostens“, obwohl man mit dem immensen Warenausstoß der weit im Westen liegenden Handelsmetropole natürlich nicht mithalten kann. Das heutige Dypgraeven teilt sich in drei „Ortsteile“:

Sülendöerp

..ist der älteste Dorfteil, der direkt auf der Säule liegt. Hier befindet sich die hölzerne „Burg“ des Fürsten wie auch die meisten Schmieden und Eisenhütten. Das Metall, das in den Stollen am Rande des Schachtes gefördert wird meist direkt auf der Säule verarbeitet, Das sorgt dafür, das über der Säule die meiste Zeit des Jahres dichte Rauchwolken stehen. Die Gassen zwischen den Unterkünften und Werkstädten sind mittlerweile so eng, dass nur mit Mühe zwei Männer nebeneinander gehen können und viele Gassen im dauernden Schatten darüber liegender Laufgänge und Brücken liegen. Die Enge der Säulenspitze fordert eben ihren Tribut. Die Dypgraevener versuchen, das Problem zu lösen, indem sie die Baufläche über Hölzerne Plattformen zu vergrößern suchen, die sie außen an der Säule anbringen. Mittlerweile liegen fast genauso viele Gebäude außen an der Säule wie oben auf ihr. Um die Stabilität der Säule nicht zu verringern, hat schon der Stadtgründer Tjorgen es per Gesetz verboten, Keller in die Säule zu graben. Nur schmale Gänge und winzige Kammern können im Ausnahmefall erlaubt werden, wenn der Dorfrat beschlossen hat, dass diese die Säule nicht gefährden und baulich absolut notwendig sind. Bei Zuwiderhandlung werden die Gesetzesbrecher den Schacht hinuntergeworfen (Illegales Kellergraben ist jedoch, soweit man zurückdenken kann, noch nie vorgekommen). Dutzende von Brücken und Seilbahnen verbinden die Säule mit dem „Festland“.

Aspekte

- ◆ **Balancieren am Abgrund**
- ◆ **Burg aus Holz und Feuer**
- ◆ **Im Gewirr der gestapelten Gassen**



RÜBENGARTEN

Der „Rübengarten“ ist der großzügig angelegte Teil des Dorfes, der außerhalb der Säule angelegt wurde. Hier liegen der Gasthof „Das Rübenhaus“ und der Markt Dypgraevens, auf dem Karawanen aus dem gesamten Umland halt machen, um Eisen, Werkzeuge und Waffen gegen Handelsgüter und Gold zu tauschen. Darüber hinaus befinden sich hier zahlreiche Felder und Gärten, denn die Dypgraevener betreiben natürlich auch Landwirtschaft. Die flachen Langhäuser dieses Ortsteiles sind eindeutig vom Baustil der Thuul beeinflusst. Mit bunten Fähnchen geschmückte Steinsäulen, die zu Ehren der Geister aufgeschichtet wurden, zeigen aber, dass man sich mit den Stämmen des Ostens vermischt hat.

DYPGRAEVEN

Aspekte

- ◆ Alte Erde
- ◆ Da ist man hin und weg
- ◆ Die grüne Tafel

Die MINEN

Über Brücken und gewagte Aufzugskonstruktionen begeben sich die Bergleute Dypgraevens an den Außenwänden des Schachtes hinab und erreichen so die Stollen und Gänge, in denen sie ihr anstrengendes Tagwerk verrichten. Einige der Stollen wurden von den Siedlern angelegt, andere wiederum waren schon vorher da. Bei Ausschachtungen treffen Bergleute immer wieder auf ältere, gewundene Gangsysteme. Gänzlich erforscht wur-

STIMMEN AUS DYPGRAEVEN

„Jung, leg das sofort wieder hin! Diese grünlichen Kristallstäbchen bringen nur Unglück – denk an den Bergschlag gestern: In dem Stollen war auch jemand, der diese Dinge als „Glücksbringer“ dabei hatte – von wegen Glück! Der Sohn von Gulund mag ja etwas zurückgeblieben sein, aber er behauptet steif und fest, er habe einen fetten Wurm gesehen, der solche Kristallhaufen ausschied! Vielleicht ist da ja was dran?“

Iorgen der Ältere, einer der Vorarbeiter in den Minen von Dypgraeven



den diese Gänge nie und man findet stetig neue. Bislang ist man noch nicht auf gefährlichere unterirdische Raubtiere gestoßen und beutet auch die alten Stollen ohne Furcht fleißig aus. Das Gestein ist stark eisenerzhaltig und bietet den Bergleuten reiche Beute. Selbst in den Überresten alter Abraumhalden und in offenkundig verfüllten alten Stollen findet sich Eisenerz. Das deutet stark darauf hin, dass die imperialen Baumeister, die Dypgraeven dereinst anlegten, hier nicht nach Eisen gesucht haben. und offensichtlich nicht einmal daran interessiert waren, es als Nebenprodukt zu verarbeiten. Was sie hier wirklich gesucht haben, ist für die heutigen Dypgraevener ein unlösbares Rätsel und es kursieren allerlei Gerüchte über Gold, magische Kristalle und weit seltsamere Dinge.

Aspekte

- ◆ **Abgründiges Unwissen**
- ◆ **Dunkle Wege zum Reichtum**
- ◆ **Sagenhaftes Erbe**

Das Grauen, das Über Dypgraeven kam

Dypgraeven könnte wahrlich eine florierende kleine Stadt sein. Durchreisende und Händler, die die Minensiedlung des Öfteren aufsuchen, haben in den letzten Monaten jedoch subtile Veränderungen festgestellt. Zwar exportieren die Leute der Schachtstadt Erze und Waffen wie eh und je, doch wirken sie in letzter Zeit verschlossener, in sich gekehrter – ja manchmal regelrecht feindselig. Es ist fast, als wäre alle Freundlichkeit und alles Lachen des Ortes nur mehr eine Maske, hinter der Verzweiflung lauert. Außerdem sagt man, dass in der Nähe Dypgraevens in letzter Zeit einsame Wanderer

STIMMEN AUS DYPGRAEVEN

„Klar, ihr und eure Pferde seid nachwievor an unserem Brunnen willkommen! Die Palisadenwand ist nur zur Vorsicht: seit einigen Monden hört man immer öfter von verschwundenen Kindern in der Gegend – und unseren Frauen und Töchtern sind die fremden Krieger, welche die Karawanen dieses neuen Prinzen der Liga begleiten, schlicht nicht geheuer...“

Liliolf Weißauge, Ältester von Honigwasser,
einem kleinen Weiler am Südwestrand der Maelaren, unweit von Dypgraeven



verschwunden sein sollen. Den Grund für diese seltsamen Veränderungen kennt niemand außerhalb der Schachtstadt.

Der Horror, der Dypgraeven heimsucht, begann vor etwas mehr als einem Dreivierteljahr. Zu dieser Zeit erschien ein keckerndes kleines Männchen namens Honth in der Stadt und begann sehr zum Unwillen der Bewohner damit, das Kommen eines neuen Gottes anzukündigen, der zu jedem Silberneumond fünf Menschenopfer fordern würde. Die Dypgraevener waren wenig erbaut davon. Da Honth nicht aufhören wollte, zu predigen und sich dabei wie toll gebärdete, warfen die erbosten Bergleute den Wahnsinnigen einfach den Schacht hinunter. Ein schrecklicher Fehler, den sie bereuen sollten! Des Nachts war überall im Sulendoerp ein obszönes Schlürfen und Schleifen zu vernehmen. Etwas kam die riesige Felsensäule herauf gekrochen und begann, mit titanischen, schleimigen Tentakeln furchtbar im Dorf zu wüten. Die Kreatur war so gigantisch, dass es keinen Ort in Dypgraeven gab, den sie nicht angreifen konnte. 50 Dörfler ließen in dieser Nacht ihr Leben.

Am nächsten Neumond kehrte Honth zurück und niemand konnte sich erklären, wie er den Sturz in den Schacht hatte überleben können. Er erklärte, das Wesen, das Dypgraeven angegriffen habe, sei der „Grul“ gewesen, der neue Gott, den sie verärgert hätten. Die erbosten und traumatisierten Dörfler warfen Honth abermals den Schacht herunter und stellten ein Kriegerkommando zusammen, das den Grul am Schachtboden stellen und töten sollte. Mit den besten Waffen des Dorfes ausgerüstet stiegen die fähigsten Krieger den Schacht hinab. Keiner von ihnen kehrte zurück. Was stattdessen wiederkehrte, war der Grul, der sich erneut 50 Opfer holte. Als Honth zum dritten Mal in das Dorf kam, wagte niemand mehr, ihn den Schacht hinunter zu stoßen. Heute praktizieren die Dörfler widerwillig und verängstigt den vom lachenden und keckernden Honth geleiteten Grul-Kult und opfern jeden Neumond fünf Menschen. Entweder Straftäter oder solche Durchreisenden, die sie für kriminelle Unruhestifter halten werden festgesetzt und der schleimigen Bestie zum Fraß vorgeworfen. Keiner der Dörfler mag diese Praxis, aber alle haben Angst, dass der Grul abermals das Dorf angreifen könnte – Honth hat die Leute eindringlich davor gewarnt, den Grul noch einmal zu verärgern! Während der düstere Honth die Macht in der Stadt übernommen hat, sucht Fürst Ergen verzweifelt nach Rettung. Sollte bekannt werden, welche Riten in Dypgraeven praktiziert werden, wäre dies der sichere Untergang...



Wichtige Personen in und um Dypgraeven

Fürst Ergen

Bis der Grul kam, war Ergen ein gütiger Familienvater und ein hinreichend guter Fürst. Er war zwar nie das weiseste aller möglichen Stammesoberhäupter, aber er regierte Dypgraeven mit fähiger Hand und hatte gute Verbindungen zu den Häuptlingen der benachbarten Stämme. Dann kam der Grul. Seine Frau verlor Ergen schon während des ersten Angriffes, seine beiden erwachsenen Söhne während des zweiten. Heute ist Ergen ein gebrochener Mann. Er weiß weder, was er gegen den Grul tun soll, noch wie er die Macht des grausigen Priesters Honth brechen könnte. Unter Honths erpresserischem Regiment verfällt Ergen immer mehr, so wie auch Dypgraeven sich immer mehr von der Außenwelt abschottet. Ergen ist klar, dass die Situation, in der sich seine Stadt befindet, über kurz oder lang ihren Untergang herbeiführen wird. Wenn der Grul Dypgraeven nicht vernichtet, so werden es die Nachbarstämme tun, wenn sie von den abscheulichen Opferriten erfahren. Wie er die Lage retten kann, weiß er nicht – und daran verzweifelt er. Einerseits will er den Grul und seinen Propheten unter allen Umständen los werden, andererseits will er die Lage in der sich Dypgraeven befindet geheim halten. Unter den Dörflern verliert der einstmals geachtete Fürst immer mehr an Boden, weil Miklar der Müller immer stärker gegen ihn agitiert und immer mehr Dörfler beginnen, Honth freiwillig zu folgen. Einzig die Beziehung zur Heilerin Jensif hielt Ergen aufrecht, doch auch Jensif scheint sich dem dämonischen Zwerg zugewandt zu haben. Langsam aber sicher beginnt Ergens Verzweiflung, sich in Wahnsinn zu wandeln...

Häuptling Falgrue T'fhal

Der trotz seiner massigen Körperfülle äusserst agile und geschickte Falgrue T'fhal ist einer der ältesten und besten Kunden Dypgraevens und ehemals einer der besten Freunde von Ergen. Der kühne Thraskite ist ein glühender Gegner der Sklaverei und hat schon einige Überfälle auf die Karawanen des namenlosen Handelsherren durchgeführt, der zunehmend in der Gegend um Dypgraeven aktiv wird. Auch, dass die Leute von Dypgrae-



ven in den letzten Monaten zunehmend verschlossener und bitterer werden, ist dem Thraskitenhäuptling nicht entgangen. Noch glaubt er zwar nicht, Ergen könnte sich gegen ihn gewendet haben, aber er ahnt, dass wirklich schlimme Dinge vor sich gehen. Gegenwärtig sucht er nach Freiwilligen, die sich unauffällig in der Gegend um Dyppgraeven umsehen. Da Falgrue Magie, Sklaverei und Menschenopfer abgrundtief hasst, steht zu vermuten, dass er trotz (oder grade wegen) seiner Freundschaft zu Ergen versuchen wird, Dyppgraeven zu schleifen, wenn er von den wahren Vorgängen dort erfährt.

Jensif die Heilerin

Jensif ist eine Seele von Mensch. Niemand in Dyppgraeven weiß, dass die attraktive Mittdreißigerin in Wahrheit nicht nur eine gute Kräuterfrau sondern auch eine zauberkräftige Seyder ist. Bevor Jensif vor 5 Jahren nach Dyppgraeven kam, hatte man sie wegen ihrer Zauberei aus ihrem Dorf vertrieben und ihre Kinder erschlagen, da die Frau des Häuptlings gegen sie intrigiert hatte. Seither verschweigt Jensif ihre magischen Fähigkeiten lieber. Die Jahre in Dyppgraeven waren glückliche Jahre und Jensifs Wunden begannen zu heilen. Als der Grul kam, war sie jedoch so machtlos wie alle anderen Dörfler. Seit der Katastrophe fühlt sich Jensif sehr zu Ergen hingezogen, ja sie liebt ihn sogar. Doch sie hat ihre Magie auch dazu genutzt, mehr über den Grul zu erfahren. Sie glaubt, wie viele andere Dörfler auch, das Honth den Grul irgendwie kontrolliert. Da rohe Gewalt den Zwerg anscheinend nicht töten kann, arbeitet sie an einem elaborierten Plan, den vermeindlichen vermeintlichen „Herren des Grul“ mit Hilfe von Magie und Gift zu töten. Dazu lullt sie Honth, dem Fleischeslust alles andere als fremd ist, ein. Dass sie Ergen damit das Herz bricht, verursacht ihr selbst unsagbare Schmerzen. Bald, so glaubt sie, wird sie Honth endlich töten können um dem Spuk ein Ende zu setzen und dann wird alles gut. Zu schade, dass sie die Rechnung ohne Miklar gemacht hat.

Honth

Als der verwachsene und unglaublich hässliche Priester Honth an die Oberfläche kam, hielten ihn die Leute zunächst für einen Wahnsinnigen. Nie hätten sie gedacht, dass Honth über unirdische Kräfte verfügt und kein



menschliches Wesen ist. Honth gehört in Wahrheit zur unterirdischen Rasse der Qnôm und hat nur eine menschenähnliche Gestalt angenommen, um die Pläne der Unterirdischen in die Tat umzusetzen. Er zählt zu den besten Magiewirkern des Unterweltvolkes und ist mit nichtmagischen Waffen kaum verletzbar. Honth will, dass der Grul stärker wird und Nachkommen zeugt, da er und einige andere gelehrte Qnôm die unirdische Gallertkreatur für einen der Schlüssel für die Befreiung des eingekerkerten Gottes der Qnôm hält. Der Grul benötigt Seelen, um zu wachsen und sich fortzupflanzen. Für Honth ist ganz Dypgraeven lediglich eine riesige Vorratskammer mit Grulfutter, welches er nach einem komplexen okkulten Zeitplan an die Kreatur verfüttert. Da der Grul gemäß bestimmter kosmischer Mondzyklen wächst, kann Honth die Dorfbevölkerung nicht auf einmal verfüttern, sondern muss sie dem Wesen stückchenweise zuführen. Die Erschaffung des Grulkultes und der sadistische Terror, mit dem er das Dorf überzieht, bereitet Honth eine perverse Freude. Die Geheimhaltung des Grulkultes ist ihm ganz recht, da militärische Einmischungen von außen nur stören würden. Zur Zeit nutzt er seine Macht, um sich von den Dörflern bedienen zu lassen und genießt die „Zuwendungen“ Jensifs. Ihm ist dabei durchaus klar, dass sich Jensif ihm nicht aus purer Zuneigung hingibt. Honth hält sich für mächtig genug um gegen jeden Anschlag gewappnet zu sein. Außerdem würde ja der Grul Amok laufen, falls Honth etwas zustoßen und die Opfer ausbleiben sollten.

Miklar der Müller

Unter jeder Schreckensherrschaft gibt es einen, der sich trefflich mit den Umständen arrangiert und auf Seiten des Unterdrückers steht. In Dypgraeven ist dies Miklar. Als Müller ist er einer der wohlhabendsten Männer des Dorfes. Miklar sieht die Anwesenheit des Grul trotz des Grauens, das er verursacht hat, pragmatisch. Einen so mächtigen „Gott“ als Verbündeten zu haben kann sich für Dypgraeven auszahlen, selbst wenn das bedeutet, dann und wann ein paar Herumtreiber und Strolche in den Schacht zu werfen. Nicht zuletzt hofft er, eines Tages anstelle des weinerlichen Ergen Fürst des Dorfes zu werden. Er spekuliert sogar darauf, zu gegebener Zeit selbst zu lernen, wie man die Rituale zur Beschwörung und zur Beschwichtigung des Grul durchführt. Dann könnte er den – wie er glaubt – debilen Honth, den er jetzt noch tatkräftig unterstützt, ebenfalls entsorgen. Miklar gehört zu einer besonders gefährlichen Sorte von Wahnsinnigen, nämlich



der, die ihren Irrsinn hinter „vernünftig“ klingenden Phrasen verbergen kann. Der Müller ist der Anführer einer kleinen, aber wachsenden Gruppe, die begonnen hat, freiwillig an Honths perversen Kult teilzunehmen. Da Miklar Jensif von Zeit zu Zeit bespitzelt (er ist ein zwanghafter Voyeur), hat er außerdem in Erfahrung gebracht, dass sie über magische Kräfte verfügt. Er hält dieses Wissen aber einstweilen zurück – für spätere Verwendung.

Der Grul

Die vorzeitlichen Meister, die den Minenschacht von Dypgraeven vor Jahrtausenden schufen, nutzten für den Abbau wertvoller Erze nicht nur heute vergessenes technologisches Wissen sondern auch ein gutes Maß an Daemonologie. Aus Gründen, über die sich nur noch spekulieren lässt, beschworen sie den Urkeim des heutigen Grul in diese Welt. Ursprünglich, so erzählen uralte imperiale Inschriften, die keiner der Dypgraevener lesen kann, sei das Wesen aus den kalten, jenseitigen Räumen zwischen Kapella und Menkalinam herbeigerufen worden. (Was immer das heißen mag). Nachdem das alte Imperium die Länder des Nordens verlassen hatte, wurde der Grul sich selbst überlassen und wuchs zu der Kreatur heran, die heute das Dorf tyrannisiert. Jahrhunderte schlummerte der Grul im lichtlosen See am Fuße der großen Säule und wurde nur zu Neumond aktiv um sich dann an Untergrundkreaturen zu laben. Mittlerweile nimmt die schleimige Masse des Grul fast die Gesamtheit des Sees ein. Der Körper des Gruls ist wenig mehr als eine riesige Masse unirdischen Schleims, der bei Bedarf gewaltige Pseudopodien ausformen kann. Wenn er das Dorf angreift oder sich zu den Opferungen nach oben bewegt, kriecht die schleimige Masse wie ein glibberiger Schlauch um die Säule herum nach oben und ergreift

Stimmen aus Dypgraeven

„So, dass war unsere letzte Karawane in dieses Kaff! Zumindest vorläufig. Dass die Männer hier vielleicht etwas wortkarg sind oder seltener ihrer Schwestern schwängern sollten, mag ja noch angehen, aber heut' sah ich bei den Ställen wie eine eklige Missgeburt von Zwerg diese niedliche kleine Tochter des Wirtes begripschte – und als sie ihm eine langte, da kam der Wirt angerannt und entschuldigte sich unterwürfig bei dem Zwerg! Als ich ihn dann darauf ansprach, da meinte er wirklich, nichts sei geschehen und ich hätte mich geirrt! Ne, die drehen hier langsam durch – morgen früh reisen wir ab!“

*Aldmar der Lächler, reisender Händler aus Faensal,
im Gasthof „Rübenhaus“ am Abend vor der Abreise seiner verschollenen Karawane*



sein Fressen mit glasig-durchscheinenden Tentakeln um sie schlüpfend einzusaugen. Der Grul verfügt über eine fremdartige Intelligenz, die mit menschlichen Maßstäben kaum fassbar ist. Die meiste Zeit über verhält er sich scheinbar tierhaft, aber er ist auch zu erschreckend intelligenter Verhaltensweise fähig. Lange Zeit interessierte sich der Grul nicht für die Oberfläche. Erst, als die Qnôm (Malmsturm – Die Welt, S.151 ff.) auf ihren Streifzügen den schlafenden Grul entdeckten, nahm das Unheil seinen Lauf. Den Qnôm war es dank ihres umfassenden Wissens über verbotene Künste möglich, herauszufinden, was der Grul ist. Für sie ist die mächtige Kreatur sowohl ein wichtiger Schlüssel zur Befreiung ihres gefangenen Gottes als auch eine mächtige lebende Waffe gegen die Dwargen und andere Feinde, die sich ihnen in den Weg stellen. Sie planen, nicht nur den Grul selbst zu kontrollieren, sondern auch seinen Fortpflanzungszyklus zu stimulieren. Die Larven des Grul sollen den Grundstock einer ganzen Rasse von gallertartigen Dienerkreaturen bilden. (Das der Grul trotz aller Hexerei der Qnôm vielleicht nicht so kontrollierbar ist, wie die Unterirdischen hoffen, ist eine andere Geschichte). Honth ging mit Hilfe seiner unheiligen Magie eine geistige Verbindung zu der außerweltlichen Wesenheit ein und setzte den Plan der Qnôm in die Tat um.

Was die Oberflächenbewohner nicht wissen, ist das der Grul an gewisse kosmische Zyklen gebunden ist und sich nur bei Neumond an die Oberfläche bewegen kann. Zu anderen Zeiten schädigen ihn das direkte Sonnenlicht oder das Licht des silbernen Mondes zu sehr. Die kosmische Strahlung der dunklen Monde, die zu Neumond verstärkt auf die Erde trifft, kräftigt ihn hingegen. Die geringe Menge Sonnen- und Mondlicht, das den Grund des Schachtes erreicht, ist gerade das Maximum dessen, was der Grul ertragen kann. Die Rache-Expedition der Dörfler machte den fatalen Fehler, direkt nach Honths zweitem Erscheinen bei Neumond aufzubrechen. Sie unterschätzten den Grul und wurden von hunderten Tonnen schleimiger Masse überrollt. Wenn gerade kein Neumond ist, kann der Grul wenig mehr tun denn als riesiger Glibbersee am Fuße der Säule vor sich hin zu blubbern, seine Opfer zu verdauen und Larven abzusondern. Dabei verteidigen ihn seine Larven instinktiv – ebenso wie einige Qnôm-Krieger, die auf Honths Geheiß dort unten Wache schieben. Der Grul ist natürlich viel zu gigantisch, als das man ihm mit Schwertern und Äxten etwas anhaben könnte. Dennoch gibt es durchaus Möglichkeiten für Sterbliche, ihn zu schädigen. Die imperialen Meister der Antike hielten ihn mit geringen Mengen Thorium und Wismut in Schach – auf diese Substanzen reagiert der Organismus extrem allergisch, auch wenn wohl nur ein erfahrener Alchemist fähig sein

dürfte, sie zu identifizieren und anzuwenden. Darüber hinaus ist der Grul wärmeempfindlich. Theoretisch könnte man ihn mit Hilfe von sehr viel brennendem Öl soweit „einkochen“, dass er stirbt. Und zu guter Letzt wäre es möglich, dass ihn dieselbe Hexerei, die ihn einst aus der kosmischen Kälte geholt hat, auch wieder dorthin zurückschicken kann. Wenn man nur an die Aufzeichnungen der alten imperialen Minenmeister käme, die irgendwo in den alten Gängen unter Dyppgraeven verborgen sein müssten...

Die Jungen des Grul

Seit einiger Zeit sondert der Grul fortwährend kleine „Larven“ ab. Diese sind in ihrem jetzigen, primitiven Stadium noch nicht denselben lunaren Zyklen unterworfen wie der ausgewachsene Grul. Sie können ohne große Probleme dauerhaft aktiv sein, sofern sie sich nicht ins Sonnen- oder Mondlicht bewegen. Das würde sie töten. Die Larven sehen aus wie schafsgroße Quallen und können sich an Wänden und Decken entlang bewegen. Glücklicherweise sind Grullarven ziemlich dumm und lassen sich, anders als der ausgewachsene Organismus, mit Schwertern und Äxten zerhacken oder mit Fackeln verwunden.

Die Höhlen unter dem Schacht

Weit unter Dyppgraeven, nahe dem dunklen See, den der Grul zusammen mit Brackwasser bildet, befindet sich ein sehr weitläufiges System aus Höhlen und Gängen, in das sich noch nie ein Bergmann aus Dyppgraeven hinein getraut hat. Hier legten die Erbauer der Mine einst aus unbekanntem Gründen große Hallen und Tempelbauten an, die nichts mit dem Abbau von Erzen zu tun hatten. Vielleicht wollten sie sich dort, fernab der Oberfläche, eine neue Heimat schaffen, um kommenden Katastrophen zu entgehen. Falls dies der Plan gewesen sein sollte, so ist er misslungen. Heute treiben sich dort unten nur noch die Larven des Grul und die kleine Gruppe von Qnôm herum. Dennoch findet sich vielleicht in diesen lichtlosen Hallen der Schlüssel zum Sieg über die verderbten Qnôm und den Grul...

VON MENSCHEN UND MONSTERN

Honth

Selbst an seinen besten Tagen scheint Honth ein unattraktiver, blasser und kleinwüchsiger Fanatiker zu sein, der das Dorf mit seinem verrückten Glauben terrorisiert. Wer jedoch das Pech hat, einem erschöpften, verärgerten und gestressten Honth über den Weg zu laufen, der wird unweigerlich glauben, einfach einem hässlichen, verwachsenen und verrückten Zwerg begegnet zu sein, der direkt aus irgendeiner alten Sage entsprungen ist...

Aspekte

- ◆ Daheim in tiefster Dunkelheit
- ◆ Das Gefühl der Überlegenheit
- ◆ Herr und Diener
- ◆ Tiefe Einsichten
- ◆ Unmenschlich hart im Nehmen

Fertigkeiten

„großartig (+5)“

Entschlossenheit

„hervorragend (+4)“

Ausdauer, Gespür

„gut (+3)“

Führungsqualitäten, Gelehrsamkeit, Täuschung

„ordentlich (+2)“

Ausstrahlung, Nahkampf, Sprachen, Zaubern

„durchschnittlich (+1)“

Athletik, Ermitteln, Gewalt, Handwerk, Scharfsinn)

Talente & Gaben

- ◆ Glaube ist stärker als Stein (kann Entschlossenheit als Schlüsselfertigkeit nutzen)
- ◆ Magietoleranz (+2 arkane Belastungspunkte)
- ◆ Zäh wie Leder (+2 körperliche Belastungspunkte)

Talente & Gaben

- ◆ Der Schleier des Glaubens (langfristiger magischer Effekt: Honth wirkt wie ein unattraktiver Mensch – aber je weniger SP er gerade hat, desto hässlicher und fremdartiger erscheint er; dies wirkt auch im normalen Schlaf, aber Tod oder Bewusstlosigkeit durch Verletzungen oder Drogen heben den Effekt auf)
- ◆ Der Segen des Gefangenen Gottes (kann als Priester des Nhiddoch magische Effekte wirken)

Schicksalspunkte



Belastungspunkte

Mental	10
Körperlich	10
Arkan	11

Der Ergul

Ein monströser Berg aus formlosem Fleisch und lebendigem Schleim, aus dem hier und dort enorme Tentakel heraus wuchern, und in dessen Oberfläche sich andauernd widerliche Öffnungen auftun, die eine Mischung aus Mäulern, Ausscheidungsorganen, Saugnäpfen und Sinnesorganen zu sein scheinen...

Stimmen aus Dypgraeven

„Ihr mögt den dicken Miklar ja für einen harmlosen Spanner halten, aber mein Schwager – kein Wort über meine Schwester! – wollte ihn neulich auf frischer Tat ertappen, doch anstatt zum Badehaus meines Schwagers schlich der Müller nach Sonnenuntergang zum Abgang in den Schacht, wo dieser ekelhafte Zwerg auf ihn wartete! Ich sag’ euch, Miklar hat den angeheuert, um den alten Ergen loszuwerden und selbst das Dorf zu führen!“

Hengalf Brunagger, Gemüsebauer bei einem Umtrunk in Gasthaus von Dypgraeven

Aspekte

- ◆ Ein Geist ohne Feuer in einem Leib ohne Licht
- ◆ Ein Diener toter Herren
- ◆ Die silbernen Ketten des Mondes
- ◆ Die Steine aus Angst und Schmerz
- ◆ Fressen und Fressen lassen
- ◆ Der lange Arm des Hungers

Fertigkeiten

„weltklasse (+6)“

Ausdauer

„großartig (+5)“

Gewalt, Waffenlos

„hervorragend (+4)“

Entschlossenheit, Scharfsinn

„gut (+3)“

Einschüchtern, Gelehrsamkeit, Zaubern

„ordentlich (+2)“

Athletik, Führungsqualitäten, Heimlichkeit, Sprachen

„durchschnittlich (+1)“

Ausstrahlung, Einbruch, Ermitteln, Handwerk, Täuschung, Technik

Talente & Gaben

- ◆ Durch die Wand (nimmt keinerlei Schaden durch das erfolgreiche Zerstören von Gegenständen, egal aus was diese bestehen mögen)
- ◆ Eisenhart (kann jeweils 1 SP ausgeben, um seine körperliche Belastungsleiste in diesem Konflikt um zwei Punkte zu erhöhen)
- ◆ Magietoleranz (+2 arkane Belastungspunkte)
- ◆ Sonar (lichtblind, kann aber mittels Ultraschall auch in völliger Dunkelheit und durch Flüssigkeiten und organisches Gewebe hindurch sehen)

Talente & Gaben

- ◆ **Tentakelwuchs** (Der Grul kann sich für 1 SP augenblicklich und für die Dauer einer Szene einen Tentakelarm wachsen lassen, der Objekte in derselben Zone (an)greifen kann; für jeweils +1 SP reicht der Tentakel je eine Zone weiter)
- ◆ **Zäh wie Leder** (+2 körperliche Belastungspunkte)

Schicksalspunkte 

Belastungspunkte

Mental	9
Körperlich	13
Arkan	10

LARVEN DES GRUL

In der Tiefe des Schachts und in der Nähe des Sees kriechen insgesamt Dutzende von Grullarven über Decken und Wände, aber meist stößt man nur auf kleine Gruppierungen von nicht mehr als vier Exemplaren auf einmal..

Vier Ordentliche (+2) Schergen

Talente & Gaben

- ◆ **Bluthunger** (erhält +2 beim Aufspüren blutender oder verwundeter Lebewesen)
- ◆ **Zäh wie Leder** (+2 körperliche Belastungspunkte)

Schergenbonus +2

Belastungspunkte

Mental 4x2

Körperlich 4x4

Arkan 4x2

ONOM

Ein Trupp von zehn Kriegeren, die Honth untergeordnet sind und die Umgebung des unterirdischen Sees bewachen. Nebenbei müssen sie in jüngster Zeit immer öfter als „Larvenhirten“ in Aktion treten, um gelegentliche „Ausreißer“ einzufangen.

Zehn Gute (+3) Schergen

Talente & Gaben

- ◆ **Bluthunger** (erhält +2 beim Aufspüren blutender oder verwundeter Lebewesen)
- ◆ **Zäh wie Leder** (+2 körperliche Belastungspunkte)

Schergenbonus +4

Belastungspunkte

Mental 10x3

Körperlich 10x3

Arkan 10x3

STIMMEN AUS DYPGRAEVEN

Der Imperator ließ sie rufen,

Ins Dunkel tief und weit.

Der Imperator ließ sie graben

Nach Edelstein und Zeit.

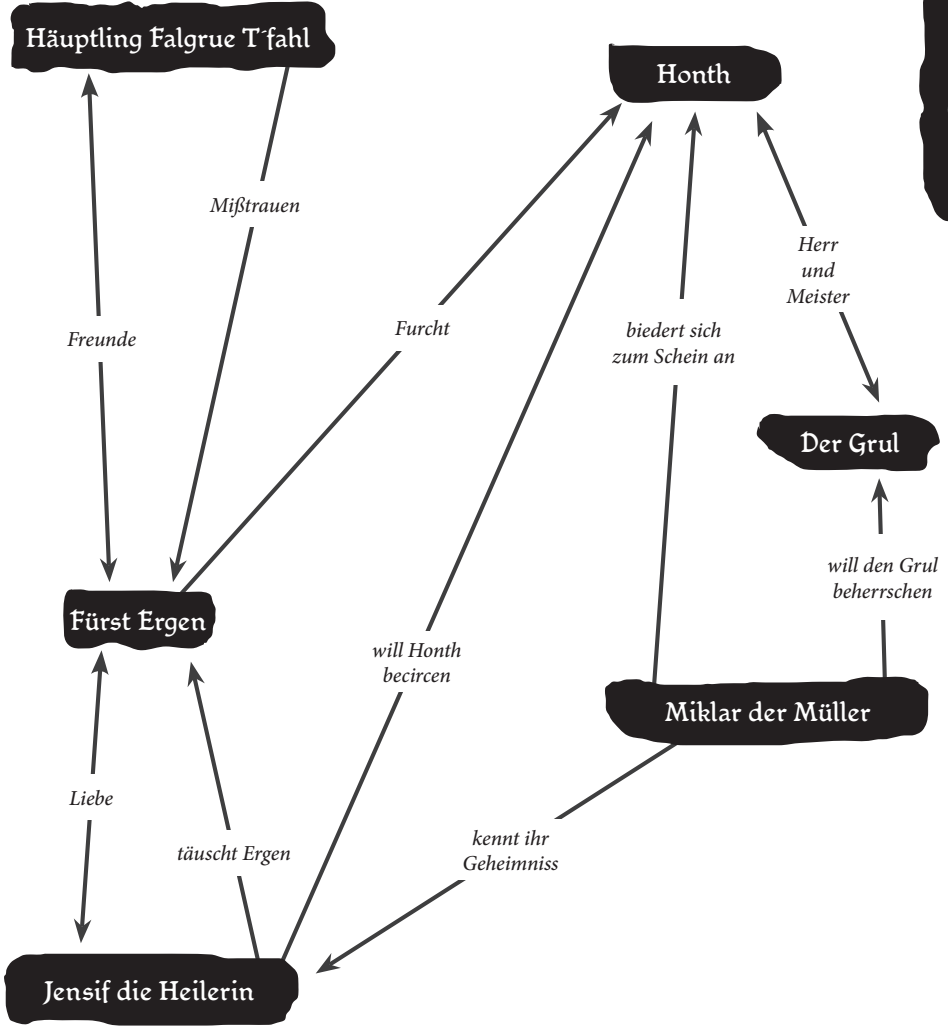
Der Imperator ließ sie laufen,

Wohin, konnt' keiner sagen.

Der Kaiser wird es wissen,

Du musst ihn nur noch fragen.

Alter Kinderreim in Dypgraeven und Umgebung





Dyngraeven – Die Schlachtstadt

Ein Malmsturm-Schauplatz von Bjorn Beckert
für den Gratis-Rollenspieltag 2013

Malmsturm – ein Rollenspielsystem, in dem die Spieler schon bei der Erschaffung ihrer Charaktere mit der Erzählung des Abenteuers beginnen.

Malmsturm – eine dramatische Realität, in der jedermann dunkle Wolken und Gewitterstürme über einem Schlachtfeld erwartet, wo der Zorn eines barbarischen Kriegers Schilde und Schwerter zerschmettert, und wo selbst die Geister der Erde zu Sklaven von Lust und Leidenschaft werden!



www.malmsturm.de  www.uhrwerk-verlag.de
www.gratisrollenspieltag.de

Malmsturm – Die Regeln kostenlos auf www.malmsturm.de

