

B.39 Unter dem Weißschwadenberg

Haralds Version des

White Plume Mountain, Lawrence Schick, Advanced Dungeons & Dragons, Dungeon Module S2, TSR 1979

Meine Engelchen! Euren Eignungstest habt ihr mit Bravour bestanden. Das ist eine gute Nachricht! Damit will ich euch die Gelegenheit geben, euer Leben zu retten – und ich, der göttliche Rhadamanthus, gebe euch mein Wort, dass ich euer Leben verschone werde, wenn ihr ein paar kleine Aufgaben für mich erledigt habt.



Die erste Aufgabe, meine Engelchen, besteht darin, mir meinen alten Stab der Kontrolle wiederzubeschaffen, den mir der verschlagene Keraptis trickreich gestohlen hat, dieser chryseische Schurke. Dieser Stab ist 20cm groß, aus Rot-Metall und schaut aus wie im nebenstehenden Bild. Rot-Metall ist schwer – der Stab wiegt 9 kg! Daran werdet ihr ihn also bestimmt erkennen, Engelchen.

Keraptis ist ein Schüler Atzes – äh – gewesen, muss ich natürlich sagen. Er hat also seinen Verrat längst gebüßt – niemand hintergeht mich ungestraft, versteht ihr? Aber mein Eigentum habe ich mir nicht wiederbeschaffen können, weil mir – nun ja – gewisse Dinge widerfahren sind, Dinge, nunja, Dinge eben, die selbst die Pläne eines Gottes ändern können. So wartet der Stab wohl bis heute noch immer darauf, aus einer mit Keraptis toten Dienern bestückten Anlage geborgen zu werden. Ich gehe davon aus, dass der Verräter den Stab dort so versteckt hat, dass es

zwar gefährlich sein wird, ihn dort herauszuholen, aber nicht unmöglich. Da er selbst nicht mehr existiert, sollte diese Aufgabe also lösbar für euch sein, meine Engelchen. Ich bin schon sehr gespannt darauf, wie ihr euch dabei anstellen werdet. Ach ja – kurz vor seinem Ende hat mir Keraptis diese blasphemische Botschaft zukommen lassen. Sie hat mich schon damals kaum irritiert, aber heute kann ich mir selbst eingestehen, in einem kurzen Augenblick der Schwäche für einen noch grausameren Tod für ihn gesorgt zu haben, als ich das sowieso schon geplant hatte. Verzeihlich, denke ich, denn damals hatte ich noch immer Spuren menschlicher Regungen verspürt, meine lieben Engelchen. Aber ich schweife ab. Hier also die besagte Botschaft:

*Oh Rhadamanthus Schwanzlos und Stablos,
sei mir willkommen im Weißschwadenberg!
Um dein Spielzeug zu bekommen,
wirst du Helfer brauchen,
die den Scheren im brodelnden See entgehen,
die an rasselnden Ketten den Wasserspeiern trotzen,
und die den Hauptleuten meiner Wächter widerstehen.
Mir, höchst ehrenloser Schwanzlurch, geht es jedenfalls
völlig am Arsch und auch sonstwo vorbei,
wen auch immer du schicken mögest,
denn am Ende wird es nur einen Sieger geben,
und der heißt Keraptis.*

Während sich Shui unwohl fühlte und zum Wellness-Deck lief, kamen von dort Lindor, Coiree und Vämpi hinzu. Der nächste Einsatz konnte beginnen! Diesmal übernahm Gundar die Führungsrolle.

Die Gefährten wurden zu einer Höhle an der Südflanke des Weißschwadenbergs (auf einem Eiland im Norden der Insel Zana) teleportiert. Am hinteren Ende der Höhle verlief unter der Decke eine 30cm breite horizontale Spalte. Hier wurde die Luft pfeifend eingesogen, dann vergingen ein paar windstille Sekunden, und dann wurde eine Dampfschwade ausgestoßen, ganz wie im Takt eines Atmenden. Das durchnässte einerseits die Freunde mit heißem Saunadampf und kühlte sie andererseits mit unangenehmer Frischluft [Gundar musste aber kein *Namenloses Grauen* überstehen – das war nur ein Scherz des grausamen Spielleiters.]

Schnell entdeckten die Gefährten eine verrostete und verkrustete Falltür unter der Schlammsschicht des Bodens. Mühsam stemmten sie sie auf; darunter führte eine 2m breite Wendeltreppe in die Tiefe. Der Weg endete schließlich an einem goldenen Kraftfeld, das den Gang versperrte. Hier flimmerte ein Rätsel-Spruch in Maralinga:

*Rund ist er, doch flach wie ein Brett,
der Altar aller Wölfischen.
Ein Juwel auf schwarzem Samt,
wie eine Perle im Meer,
ewig gleich,
und doch ständig anders.*

Hippodora wusste gleich, dass die Lösung nur „Mond“ sein konnte, und schon war der Weg frei. Dahinter verzweigte sich der Weg in drei Richtungen.

Keraptis Teststrecke – der rechte Teil

Die Freunde erreichten bald einen Raum. Hier standen 5 untote Totenkämpfer herum. Eine *Zauberstimme* sagte: „*Einer von uns gehört nicht dazu. Wenn du ihn berührst, wird er dein Diener sein. Wählst du den Falschen, werden wir dich töten! Die Zeit läuft.*“

Alle Totenkämpfer trugen über ihren Kettenhemden schwarze Sport-Trikots – auf der Vorderseite stand in chryseischen weißen Lettern „*Keraptis Kämpfer*“, und auf dem Rücken trugen sie weiße Nummern (5, 7, 9, 11, 13). Die Freunde kamen nicht auf die Idee, den Untoten auf den Rücken zu schauen, sondern wählten lieber den direkten Kampf. Die Untoten wurden problemlos vernichtet.

Der weitere Weg führte die Freunde durch ein eisernes Drehkreuz hindurch zu einer großen Höhle, in der zwei Schlammgeysire alle paar Minuten herumprusteten. Hier erwartete die Abenteurer ein Balancierakt, denn sie mussten über 9 runde glitschige Holzscheiben laufen, die an Ketten von der Decke herabhingen, um den Gang auf der gegenüberliegenden Seite zu erreichen.

Letztendlich war diese Aufgabe gar nicht so schwer zu lösen – mit Hilfe einiger Seile und mutigen „Pionieren“ (OhMeiShe und Ilmor Vasaron) kamen schließlich alle unversehrt über diese Gefahrenstelle.

Ein schmaler Gang führte die Freunde dort bis zu einer Tür, und als sie näherkamen, strömte dort rötlicher Nebel heraus, der sich schnell zu einem Vampir formte, der sich höflich (auf Moravisch) vorstellte (*Graf Schmiernoff, Stanislaus Schmiernoff*) und zunächst ziemlich verwirrt wirkte – kein Wunder, schließlich hatte er etliche Jahrhunderte verschlafen und musste sich erst wieder auf seine Aufgabe besinnen. Keraptis hatte ihn hierherbeordert, um irgendwelche Eindringlinge zu vertreiben – und der Graf schlug den Ankömmlingen deshalb vor, sich anderswo in den Katakomben des Keraptis umzuschauen und ihn in Ruhe zu lassen. Er hoffte insgeheim, dadurch bereits seine Aufgabe erfüllt zu haben und damit in seine Heimat zurückkehren zu dürfen, aber die Freunde weigerten sich, auf seinen freundlich gemeinten Vorschlag einzugehen.

Allmählich wurde dem Graf bewusst, dass hier blutwarme Lebewesen vor ihm standen. Vielleicht würden sie sich erst dann vertreiben lassen, wenn sie sich in seiner Kammer umgeschaut hatten? Er bot den Gefährten deshalb an, sie gegen einen Schluck Blut vorbeizulassen, was bei diesen eine längere Debatte auslöste, die damit endete, dass Ilmor

Vasaron „die Schnauze voll von dem ganzen Gelaber hatte“ und den Graf mit seinem Schwert angriff. Der Vampir schaute dem Krieger in die Augen und bat ihn, dieses aggressive Verhalten einzustellen – und Ilmor gehorchte ihm aufs Wort.

Schon waren die Freunde bereit, sich mit dem Grafen auf eine Blutspende zu einigen, da begann Hippodora lautstark zu protestieren. Ein Handel mit einem Geschöpf der Finsternis? Das kam nicht in Frage, bei Culsu! Sie versuchte den Vampir mit einem *Heiligen Wort* zu vernichten, aber ihre Kräfte reichten dafür nicht aus – und der Graf bedankte sich bei ihr mit einem Befehl an Ilmor Vasaron, die unangenehme Spinnerin auszuschalten. Der Krieger verpasste Hippodora daraufhin einen kritischen Rumpftreffer; jawohl, jetzt war sie wirklich ausgeschaltet!

Nun erklärte sich OhMeiShe bereit, dem Grafen einen Biss zu erlauben – und als ihm der Vampir eine Halswunde zufügte, um an seinem Blut zu nippen, stach er ihm mit seinem Dolch plötzlich ins Herz! Doch OhMeiShe hatte sich verrechnet – der Dolch war kein geweihter Pfahl, und der Graf war vor allem schmerzlich berührt über soviel menschliche Niedertracht. Die Störenfriede sollten endlich verschwinden, ehe er wirklich zur Gewalt greifen würde!

Den Freunden war mittlerweile klar, dass sie es hier mit einem möglicherweise weit überlegenen Gegner zu tun hatten, und sie nahmen das Angebot des Vampirs dankbar an und zogen sich bis zur Geysir-Höhle zurück. Dort legten sie eine Pause ein, in der Lindor seine Heilerfähigkeiten einsetzte, um die Wunden zu versorgen.

Der Vampir zog sich in seine Kammer zurück. Er konnte sich nicht mehr hundertprozentig an seinen Auftrag erinnern – musste er irgendwelche Eindringlinge nur vertreiben, um seine Aufgabe zu erfüllen, oder durfte er sie auch nach Belieben aussaugen und zerreißen? Bestimmt hatte ihm der fiese Keraptis eine Falle stellen wollen! Er musste sich einfach beherrschen – der Schlüssel lag mit Sicherheit darin, diese Menschen lebend zu verscheuchen, sonst würde er weiterhin hier gefangen bleiben, freilich nach einer köstlichen Blutmahlzeit, aber die musste er sich einfach verkneifen!

Als die Freunde deshalb nach einiger Zeit erneut zur Kammer des Vampirs vordrangen, öffnete er ihnen bereitwillig die Tür und zeigte ihnen seinen offenen Sarkophag, in dem er die letzten Jahrhunderte verschlafen hatte.

Die Gefährten sahen sich in der leeren Kammer um und kamen endlich auf die Idee, den Sarkophag wegzuschieben. Darunter war ein Hohlraum im Boden – und hier lag der untere Teil des gesuchten Stabs! Keraptis hatte ihn offensichtlich in drei Stücke zerbrochen! Jetzt war den Freunden auch klar, wie diese Gang-Anlage konstruiert war.

Die Gefährten verabschiedeten sich vom Grafen und kehrten zur Geysir-Höhle zurück – und der Graf löste sich mit einem Schmunzeln in Nichts auf. Er hatte seine Sache also richtig gemacht und war sehr stolz auf sich.

Lindor gelang es nun per *Allheilun*, Hippodoras Verletzung vollständig heilen konnte, so dass dem Rückweg nichts mehr im Weg stand – bis auf das eiserne Drehkreuz, das Ilmor leider auch nicht mit dem Fässchen Schwarzpulver wegsprengen konnte, das er seit vielen Jahren mit sich herumschleppte. Es war nämlich völlig unbrauchbar geworden – ebenso wie die kanthanischen Knallkörper, die die Freunde jetzt ebenfalls ausprobierten. Schließlich blieb

ihnen nur mühsame brachiale Gewalt und viel Geduld, um das eiserne Hindernis zu beseitigen.

Auf dem Rückweg untersuchten die Freunde noch eine Nebenkammer, in der in 2m Höhe 9 versilberte Glaskugeln (50cm Durchmesser) an massiven Ketten hingen. Die Fernkämpfer zerschossen jede einzelne dieser Kugeln, wobei sie nach einem Treffer immer schnell davonrannten, um nicht in die Reichweite der Staubkrieger zu geraten, die aus jeder Kugel gerieselt kamen. Mit dieser Methode konnten die Freunde gefahrlos an den übrigen Inhalt der Kugeln gelangen: Goldklümpchen (24 kg), Edelsteine und ein Ring des *Schwebens*, den OhMeiShe an sich nahm und in der Folge noch einige Male einsetzen sollte.

Keraptis Teststrecke – der mittlere Teil

Kaum hatten die Gefährten den mittleren Gang betreten, schimmerte die Luft um Coiree, und sie verschwand plötzlich spurlos. Die anderen liefen weiter und kamen bald in einen Raum, in dem in einem mit trübem Schlammwasser gefüllten Becken ein untoter Sumpfkrake auf lebende Beute lauerte.

Da die Freunde mit einer von OhMeiShe gebauten „Angel“ das Becken nach einem gangbaren Weg absuchten, machten sie ihren Gegner schon frühzeitig auf sich aufmerksam und waren nun gewarnt, als es darum ging, über einen 3m breiten Graben zu springen, der den Weg am Rand des Beckens unterbrach. Ilmor wurde zwar von einigen Tentakeln gefesselt, aber er hatte sich schnell wieder befreit, und der Sumpfkrake ließ sich nicht wieder blicken; er wollte vermutlich keine weiteren Tentakel verlieren!

Dahinter erwartete die Freunde in einem Seitengang eine 3m durchmessende und 9m lange Röhre aus glänzendem Metall, die bei Annäherung relativ schnell zu rotieren begann.

Kaum hatten es die ersten Gefährten (OhMeiShe und Ilmor Vasaron) gewagt, durch diese Röhre zu laufen, traten ihnen auf der anderen Seite drei Todeskämpfer entgegen. Sie wurden bezwungen – aber sie waren nicht die einzigen Todeskämpfer hier. Es gab noch fünf weitere, die die Freunde ebenfalls ohne große Probleme erledigen konnten.

Aber ein wenig schlapp fühlten sie sich schon, also legten sie eine ungefährdete Schlafpause ein.

Anschließend öffneten sie drei hintereinander liegende Metalltüren und kamen in eine Unterwasserhöhle, die vor dem Eindringen des Wassers nur durch ein goldenes Kraftfeld geschützt war. Am Ende der Höhle stand eine Truhe am Boden, und davor befand sich eine riesige untote Riesenkrabbe (9m breit, 8m lang, 4m hoch), die offenkundig den Zugang bewachte.

Die Freunde zückten ihre Fernwaffen und begannen das Monster zu beschießen, das ihnen daraufhin das Hinterteil zeigte – und die Freunde sahen ohne echtes Interesse, dass die Krabbe hier einen kurzen Metallstachel trug, der mit allerlei Runen verziert war. Sie gingen jetzt doch im Nahkampf gegen das Riesenwesen vor – und OhMeiShe wagte den „Ritt auf der Krabbe“! Er kletterte geschickt auf ihren Rücken – und sprang zum richtigen Zeitpunkt auf der anderen Seite wieder zu Boden, ganz in der Nähe der Truhe!

Da Lindor die Krabbe verlangsamt hatte, konnte sie ihn nicht daran hindern, die Truhe zu öffnen. Sie bewegte sich daraufhin mit dem Hinterteil auf das goldene Kraftfeld zu, um es mit dem Stachel zu berühren. OhMeiShe schnappte sich das mittlere Stabteil, das sich in der Truhe befunden hatte, und ignorierte das sonstige Geschmeide, mit dem sie gefüllt war. Die Krabbe hatte mittlerweile das Feld berührt, woraufhin eine *Zauberstimme* begann, einen Countdown herabzuzählen.

OhMeiShe und seine Gefährten zogen sich schnellstens zum Ausgang zurück. Ihre Flucht glückte problemlos, da das Kraftfeld nicht mit einzigen Schlag zusammenbrach, sondern sich schrittweise vor dem Wasser zurückzog. Die Freunde schlossen die Metalltüren und hatten diesen Teil ihrer Aufgabe ausgezeichnet gelöst!

Keraptis Teststrecke – der linke Teil

Kaum hatten die Gefährten den linken Gang betreten, schimmerte die Luft erneut, und Coiree war wieder bei ihnen. Sie hatte keine Ahnung, wo sie in der Zwischenzeit gewesen war.

Kurze Zeit später erreichten die Freunde ein Gangstück, bei dem auf beiden Seiten sieben 2m hohe und breite Kupferplatten in die Wände eingelassen waren. Ilmor merkte beim Durchgehen schnell, dass man hier nur ohne Metallsachen hindurchlaufen konnte, denn jedes Metallteil erhitze sich schnell und wäre vermutlich geschmolzen, wenn man solange zwischen den Platten darauf gewartet hätte.

Natürlich war die Lösung dieses Problems, die Metallsachen an einem Seil durch den Gang zu ziehen. Als Ilmor das testhalber für seine Ausrüstung machte, öffnete sich in seiner Nähe eine gut verborgene Geheimtür, und eine ganze Schar von Totenkämpfern quoll daraus hervor. Ilmor flüchtete zurück zu seinen Freunden – und stellte überrascht fest, dass ihm die mit Metallhaken bewaffneten Untoten problemlos durch den Gang folgten! Das Kraftfeld reagierte nämlich nur auf Lebewesen.

Eine wahre Metzelei gegen insgesamt 14 Totenkämpfer begann. Am Ende sah die Hitliste wie folgt aus: Gundar 5, OhMeiShe und Vasaron je 3, Vampi und Hippodora je 1 Untoter – und ein Untoter hatte sich versehentlich selbst ausgelöscht.

Coiree hatte dabei ihrerseits leider einen Rumpftreffer einstecken müssen und konnte sich fortan dank Lindors Heilkünsten immerhin noch durch die folgenden Räume schleppen, aber mehr war für sie nicht mehr drin.

Zwei Räume und eine Erholungspause später hatten die Freunde die vorletzte Herausforderung erreicht, einen großen Raum, der sich terrassenförmig bis in 12m Tiefe verzweigte und auf diese Weise vier ringförmige Gänge aufwies, die von 3m hohen Kraftfeldern stabilisiert wurden. Die Freunde kamen durch eine Tür oberhalb dieser Gänge an und konnten sich kurz eine Übersicht verschaffen: der oberste Gang war mit Wasser gefüllt, in dem sich sechs untote Riesenkrabben tummelten; im darunterliegenden Gang spazierte sechs

sechs untote kleine Riesenskorpione herum. Der noch tiefere Gang war wieder mit Wasser und weiteren Riesenkrabben gefüllt.

Und auf der untersten Ebene war eine weitere Tür zu sehen. Dort befanden sich auch zwei Totenwächter, die plötzlich aus der Deckung heraustraten und die Gefährten mit schweren

Armbrüsten beschossen! Die Freunde zogen sich schnell zurück und schmiedeten viele Einsatzpläne.

Endlich war es dann soweit. OhMeiShe benutzte den Ring des *Schwebens*, um sich von der Eingangstür aus mit einem Seil bis hinab zum Boden gleiten zu lassen. An diesem Seil folgte ihm dann Ilmor Vasaron nach, während Gundar die Sicherung übernahm. Gleichzeitig rannten Hippodora und Lindor zu den Längsseiten der obersten Ebene, um sich vor den Armbrüsten der Todeswächter in Deckung zu bringen. Vämpi hielt bei Coiree Wache.

Obwohl die Todeswächter zumindest einen Treffer mit ihren Armbrüsten erzielten, konnten sie nicht verhindern, dass sie nun von OhMeiShe und Ilmor im Nahkampf attackiert wurden. Hippodora schwebte schließlich mit ihrer Rabenrobe zum Boden hinab und unterstützte ihre beiden Gefährten im Kampf. Kurz darauf waren die Todeswächter erledigt – und zwar ohne die magische Unterstützung, die ihnen normalerweise Lindor aus der Ferne zukommen ließ.

Was war geschehen? Der Elf hatte bei seinem ersten Zauber gepatzt und war ins Koma gefallen! Vämpi und Coiree flößten dem Bewusstlosen einen Allheilungstrank ein – und sofort war Lindor wieder putzmunter.

Unten öffnete OhMeiShe die Ausgangstür und folgte dem schmalen Gang dahinter, der durch eine weitere Tür in eine düstere violett bemalte Felsen-Kammer führte. Hier standen an den Schmalseiten zwei ogermäßig große Todeswächter hinter goldenen Kraftfeldern. In ihren Fäusten hielten sie riesige Ogerhämmer – und allen war klar, dass hier der Showdown auf sie warten würde.

Und der sollte ruhig warten. Zunächst widmeten sich die Freunde der Meditation und Heilung (und transportierten mit Vämpis Hilfe auch Coiree vorsichtig nach unten) – und schließlich legten sie sogar eine weitere ungestörte Schlafpause ein, ehe sie die „finale Kammer“ betraten.

Kaum hatten sie sich einem der „untoten Oger“ genähert, da erlosch dessen Kraftfeld – und das des zweiten begann zu flackern und löste sich kurz danach ebenfalls auf. Außerdem verschwanden „draußen vor der Tür“ in dem Terrassenraum sämtliche stabilisierenden Kraftfelder, so dass der gesamte Zugangsbereich geflutet (und mit Untoten bestückt) wurde. Ein (neues) Kraftfeld vor der Außentür des Gangs verhinderte aber, dass auch nur die kleinste Feuchtigkeit den finalen Kampf der Abenteurer stören konnte.

Dieser Kampf hätte durchaus Potenzial für Spannung und Todesgefahr gehabt, aber Lindor war zur Stelle und schaffte das nahezu Unmögliche: mit seiner Kunst des *Heranholens* entwaffnete er tatsächlich beide „Oger“, die danach zwar noch immer brutale Kampfmaschinen waren, aber ohne ihre Mörderwaffe fehlte ihnen die tödliche Wucht – und schließlich gingen sie zu Boden und wurden vernichtet. Hippodora musste dabei erneut einen Rumpftreffer einstecken und konnte nun Coiree Gesellschaft leisten.

OhMeiShe war stinksauer, denn bei diesem Endkampf war es ihm kein einziges Mal gelungen, einen wirksamen Treffer anzubringen. Und da es in der Felsenkammer offenbar kein Versteck für dieses bescheuerte Stab-Teil gab, war ihm klar, dass es sich nur im Inneren der untoten „Oger“ befinden konnte. Er zerhackte den ersten – und wurde sofort fündig! Die Abenteurer hatten alle Teile des gesuchten „Stabs der Kontrolle“ gefunden!

Die Freunde setzten den Stab zusammen, und plötzlich beglückwünschte sie die *Erscheinung* eines skelettartig abgemagerten Chryseiers mit *Zauberstimme* zu ihrem Erfolg:

„Gratulation! Ihr habt alles richtig gemacht! Nehmt meine Glückwünsche entgegen – und meine wohlgemeinte Warnung. Gebt diesen Stab bloß nicht diesem wahnwitzigen Rhadamanthus, der längst die Schranken jeglicher Vernunft durchbrochen hat! Er plant damit irgendeine völlig verrückte Tat, und da ich ihn wirklich gut kenne, riskiert er dabei womöglich das Schicksal unserer gesamten Welt! Hört auf mich, auf Keraptis, denn ich muss es schließlich wissen. Kehrt nicht zu Rhadamanthus zurück! Arbeitet für die Guten!“

Danach verschwand Keraptis, und die Freunde begannen an den Knöpfen des Stabs herumzufingern. Ihnen wurde schwarz vor Augen.

„Im nächsten Moment“ erwachten alle gesund, sauber, völlig ausgeruht und brillenlos auf den Ruheliegen der Fluglinse. Den Stab der Kontrolle hatten sie natürlich nicht mehr bei sich.