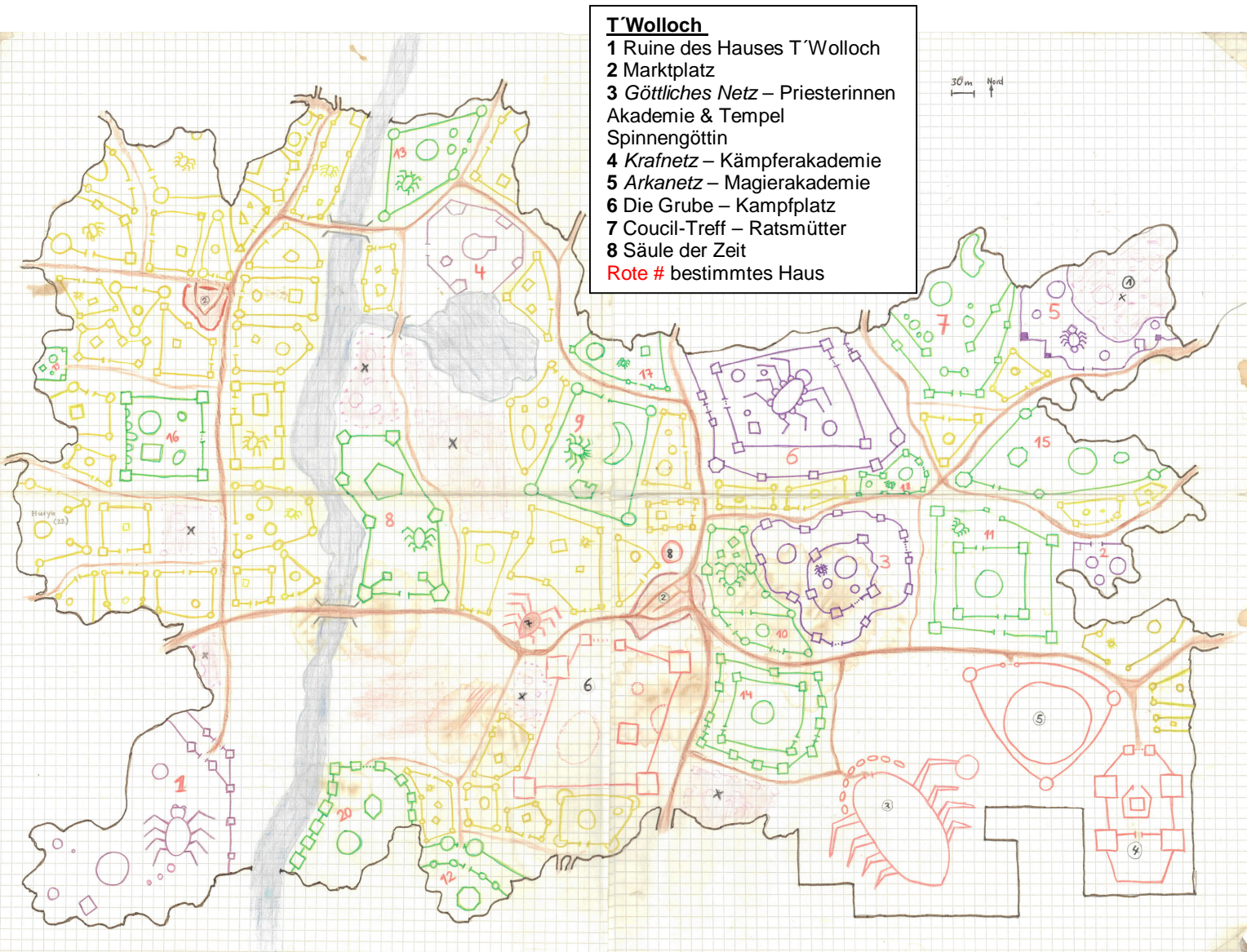


Abenteuer T`Wolloch - High-Level-Szenario

Dieses Abenteuer führt durch endlose Tunnel und Höhlen unter Anrons Oberfläche bis in die legendäre Dunkelelfenmetropole T`Wolloch.



Spielleitung:

Die Leitung dieser Kampagne erfordert Kreativität, Improvisationstalent und Flexibilität vom Spielleiter.

Wohldurchdachte Zufallsbegegnungen, ausgearbeitete Dunkelelfenbewohner T`Wollochs und städtische Nebenquests fügen sich zum intrigant-grausamen Rahmen dieses Abenteuers in lichtloser Tiefe.

Um ein flüssigen Spiel zu gewährleisten, sollte sich der Spielleiter zunächst mit dem Aufbau, den Herrschaftsverhältnissen und wichtigen Personen T`Wollochs vertraut machen – s. Beschreibung T`Wolloch (2. Teil dieses Szenarios).

Das Abenteuer startet an der Oberwelt.

Es gibt keinen festgelegten Auftraggeber, da es bei erfahrenen Abenteurer-Haudegen einfacher ist, eine bekannte religiös oder gesellschaftlich geachtete Person (Gönner) oder mächtigen Verbündeten der Spielercharaktere als Auftraggeber zu nutzen.

Der Ausgangspunkt des Abenteuers könnte in Bagduum oder Ella-Elarien auf Anron liegen. Es bietet sich aber auch jeder andere Ort an, wo lokale Führer, wagemutige Abenteurer ausloben, um der drohenden Dunkelelfgefahr zu begegnen.

Als Belohnung winkt Heldenruhm. Alles andere ist frei verhandelbar.

Hintergrund:

Wir schreiben das Jahr 1046 im *Zeitalter der Humanoiden* – vermehrt pirschen Dunkelelfen nachts aus den Tiefen der Welt an die Oberfläche. Sie plündern Gebiete und morden die humanoiden Bewohner. Besonders die ella-elarischen Elfen im Silberwald leiden.

Hinter den koordinierten Attacken stecken Dunkelelfen aus T´Wolloch.

Die mächtigsten adligen Häuser T´Wollochs haben ihren internen Zwist hinten angestellt, um gemeinsam im Namen der Spinnengöttin die Welt des Lichts zu terrorisieren.

Der T´Wolloch führende Rat der Councilmütter plant, eine Expansion: Die Unterwerfung der Oberwelt unter der Macht der intriganten Spinnengöttin. Auch das Haus Waerbani (2) mit seiner arkanen Macht hilft. Um dem entgegenzutreten, bedarf es selbstloser Helden: die Abenteurer.

Ziel:

Ziel dieses Abenteuers ist es, weite Teile der gigantischen Höhle der Dunkelelfstadt T´Wolloch einstürzen zu lassen (dies erfahren die Abenteurer aber erst im Laufe des Spiels).

Die Abenteurer werden als Dunkelelfen verkleidet die Stadt T´Wolloch infiltrieren. Sie werden unterirdische Gänge erkunden, die je zu einer Höhle direkt unterhalb und oberhalb der Unterweltmetropole führen. Dort müssen sie zeitgleich *arkane Machtstäbe* zerbrechen und dadurch Instabilitäten im Fels verursachen, wodurch weite Teile der Haupthöhle der Stadt T´Wolloch einstürzen sollen.

Dies soll das Ende der Metropole besiegeln. Soweit der Plan.

Skizzierter Ablauf des Abenteuers:

1. Den Abenteurern kommen gnadenlose Überfälle von Dunkelelfen zu Ohren.
2. Eine von den Abenteurern respektierte Person (je nachdem, wie das in das Kampagnenkonzept des Spielleiters passt, s.o.) beauftragt die

- Spielercharaktere (SC), vor Ort zu schauen, wie man der Dunkelelfmacht begegnen sollte. Dazu heißt es: „Ab in die Tiefen der Welt“.
3. Leider weiß kaum ein Oberweltler, wo T´Wolloch exakt liegt, da es kaum genaue Karten der vielen Unterwelt-Gänge gibt. Also sollen die SC bei dem bekannten unterirdischen Marktplatz Manfol-Werrith diese Informationen erhalten. (Handout Weg nach Manfol-Werrith).
 4. Zunächst beginnen die SC ihre Reise in der Oberwelt, gelangen durch unterirdische Gangsysteme unterhalb eines Gebirges (z.B. von Bagduum aus) in immer tiefer liegende Tunnel, Höhlen und Magmakammern.
 5. Die als Händler (z.B.: zu Fuß mit Packeseln oder als Karawane auf Reitkröten oder -echsen) getarnten Abenteurer transportieren, die Ware (z.B.: Unterweltwildfleisch, Stoffe, Holz, Mithrilwaren) nach Manfol-Werrith.
 6. Nach einem mehrtägigen Marsch müssen die SC feststellen, dass ein wichtiger Hauptgang im Unterwelt eingestürzt ist (Begegnungen dazu vorher festlegen). Die SC werden entweder zu ihrem Auftraggeber zurück müssen oder sich alleine durchs Unterwelt (aussichtsloses Verfangen) schlagen. An der Oberwelt wird den Abenteurern erzählt, dass weitere unterirdische Eingänge im Gebirge um die Ausgangsbasis (z.B. Bagduum) existieren; an einem dieser Eingänge seien auch Händler aus dem Unterwelt ans Tageslicht geschlichen. Von dieser Talhöhle aus werden die SC nun ein weiteres Ganggewirr betreten können. Dieser Eingang wird allerdings bewacht von einer Gruppe steinerner Riesen.
 7. Die Riesen halten dort einen Halb-Dunkelelf/Halb-Kobold (welch armseelige Kreatur, Ergebnis eines arkanen Experiments) namens *Gaferok Schuppenflechte* gefangen, den die Abenteurer befreien können. *Gaferok* war zu dem unterirdischen Marktplatz unterwegs. Er kennt die sichersten Wege und Geheimtunnel dorthin. Die Reise beginnt – eventuell mit *Gaferok Schuppenflechte* als Führer durch die finstere Unterwelt. Es gibt kleinere Scharmützel, bis die SC nach etwa einer Woche ausgezehrt beim Marktplatz Manfol-Werrith eintreffen.
 8. Auf dem Marktplatz (oder als Variante in den Untiefen der Unterwelt, wenn die Abenteurer Manfol-Werrith nicht erreichen) werden die SC mit *Kalanaar Hüryn* zusammentreffen, einem Gnom der Tiefe, der als Spion in T´Wolloch gearbeitet hat. *Kalanaar* wird den SC einen Vorschlag unterbreiten, wie diese die Dunkelelfbedrohung ein für alle mal beendet werden kann. Wenn die Abenteurer einwilligen, erzählt *Kalanaar* den Abenteurern mehr über T´Wolloch und den Plan (s. Handout am Ende).
 9. *Kalanaar* tarnt die Abentuerer als Dunkelelfen, mit kleinen silbernen Ohrknipsern, die keine Magie ausstrahlen, ihren Träger vor Ausspähung und Entdeckung schützen sowie die Gesinnung verbergen. Dadurch