

Kanalisation Reloaded

Ein Scheibenwelt-Rollenspiel-Abenteuer von Roland Triankowski
manen von Terry Pratchett sowie dem Abenteuervorschlag „Knetief im Dreck“ aus
„GURPS Scheibenwelt“ von Terry Pratchett & Phil Masters

Kontakt:

www.schreiberlingsegozine.blogspot.com

Vorwort

Nach „Ein bisschen Schwund ist immer“ möchte ich hiermit das zweite aus der Reihe der von mir vor einigen Jahren geleiteten Scheibenweltrollenspielabenteuern vorstellen.

Es basiert ebenfalls auf „GURPS Scheibenwelt“, wobei unsere Spielgruppe aus Gewohnheitsgründen mit einer angepassten WoD-D10-Variante gespielt hat.

Im Gegensatz zu seinem Vorgänger ist dieses Abenteuer jedoch keine komplette Eigenproduktion. Es basiert vielmehr auf dem Abenteuerorschlag „Knetief im Dreck“ aus dem GURPS-Regelbuch (Seite 198 in der deutschen Ausgabe) und ist letztlich nur eine Variation bzw. eine geringfügig detailliertere Ausarbeitung desselben.

Dennoch möchte ich nicht darauf verzichten, dieses Abenteuer hier zu präsentieren, da es doch zwei, drei eigene Einfälle enthält, wovon einer (nämlich die „Heldengilde“) im Laufe der hier noch erscheinenden Folgeabenteuer immer wieder auftaucht und weiterentwickelt wird.

Dieses Abenteuer ist eigenständig und weder als Beginn noch als Fortführung einer Kampagne gedacht. Es spielt ungefähr nach „Rollende Steine“, was aber ein relativ willkürlicher Punkt ist. Auf jeden Fall ist es nach „Helle Barden“ angesiedelt, da die in diesem Roman wieder entdeckte Kanalisation unter Ankh-Morpork eine zentrale Rolle spielt.

Mein Dank gilt erneut meinen tapferen Mitstreitern Sandra, Jens und Torben, die meine oftmals allzu spontane Spielleitung und nicht immer detaillierte Vorbereitung erduldet und dieses Abenteuer mit zahlreichen eigenen Einfällen bereichert haben. Der größte Dank gebührt natürlich wiederum Terry Pratchett selbst, der uns alle mit seinen großartigen Werken erfreut.

Wie bei jedem Abenteuer gilt selbstredend auch hier: Dieser Text ist nur für den Spielleiter bestimmt. Wer dieses Abenteuer als Spieler bestreiten will, sollte spätestens jetzt das Lesen einstellen, um sich den Spaß nicht zu verderben.

Besondere Anforderungen müssen die Spielercharaktere (SC) eigentlich nicht erfüllen, sie können für dieses Abenteuer recht frei gewählt werden.

Ausgangssituation

Der Patrizierpalast soll an die neu entdeckte Kanalisation angeschlossen werden. Ivan Flachpfanne von der Klempnergilde hat sich dieses Auftrags angenommen. Zunächst sollten seine Gehilfen Marius und Ludovicus erkunden, ob die Kanalisation vom Palast bis zum Fluss Ankh auch frei ist. Nach einer ersten kurzen Erkundung haben sie von merkwürdigen Rufen und Geräuschen berichtet. Von ihrer zweiten Tour, die weiter in die Tiefen der Kanäle führen sollte, sind sie sogar nicht mehr zurückgekehrt. Da unten scheint einiges im Argen zu sein. Es treiben sich offensichtlich noch mehr Parteien hier herum, um die neue Unterwelt für sich zu nutzen.

Einstieg der SC

Ivan Flachpfanne von der Klempnergilde tritt an die SC heran und erteilt ihnen den Auftrag, nach seinen beiden verschollenen Mitarbeitern zu suchen. Zudem sollen sie auch gleich den komischen Geräuschen nachgehen, von denen Marius und Ludovicus bei ihrem letzten Auftauchen berichtet haben.

„Sorgt da unten mal für Ordnung, damit ich meine Arbeit machen kann!“ schließt er seine Rede ab.

Je nach Zusammensetzung der Spielergruppe gibt es diverse Möglichkeiten, wo

und wie Ivan auf die SC zutritt. Am naheliegendsten wäre die klassische Kneipensituation: Die SC hungern als unausgelastete Abenteurergruppe in der „Trommel“ herum, wo Ivan sie anspricht.

Sollte der ein oder andere Wächter in der Gruppe sein (wie es in unserer Spielgruppe der Fall war), kann Ivan sein Anliegen auch direkt bei der Wache vortragen. In dem Fall verzichtet Ivan aber darauf, eine Belohnung anzubieten, da es ja der Job der Wache ist, hier tätig zu werden.

Interessant wäre es zudem, wenn ein Assasine in der Gruppe ist (was ebenfalls bei uns der Fall war). Da die Assassinen bis dato die einzigen waren, die von der Kanalisation wussten und diese nutzten (diesen Zustand hätten sie natürlich gern wieder hergestellt), hätten sie großes Interesse daran, dass andere Parteien davon abgeschreckt werden, sich unter Ankh-Morpork rumzutreiben. Ein Assasine in der Gruppe hätte also

Inhalt

Ausgangssituation	Seite 2
Einstieg der SC	Seite 2
Erste Schritte	Seite 3
In der Kanalisation	Seite 3
Finale in der Tonstraße	Seite 6
Fazit	Seite 8
Quellen	Seite 8

den individuellen Zusatzauftrag von seiner Gilde dazu beizutragen, dass alle denkbaren Interessengruppen ihr Interesse an der Kanalisation verlieren.

Wie auch immer man sich einig wurde – Ivan führt die SC schließlich in den Garten des Patrizierpalasts, wo sich „sein“ Eingang in die Kanalisation befindet. Er gibt ihnen gern einen Tag, um sich auszurüsten (allerdings auf eigene Kosten!) – spätestens am übernächsten Morgen sollten die SC aber bereitstehen.

Erste Schritte

Es beginnt geradezu klassisch: Die Helden steigen in ein finsternes Gewölbe hinab und müssen sich erst einmal orientieren. Nachdem es zunächst senkrecht eine verrostete Sprossenleiter hinunter geht, stehen die SC in einem kurzen gerade mal mannshohen Gang, der nach nur wenigen Metern in einen größeren Kanalisationstunnel führt. Dieser erstreckt sich (soweit man das in der Finsternis sehen kann) scheinbar endlos in beide Richtungen. Von Ivan wissen die SC, dass es links herum in Richtung Ankh gehen müsste – der Weg, den auch Marius und Ludovicus gegangen sind – und rechts herum tiefer in die Stadt hinein.

Der Spielleiter kann sich relativ einfach eine Karte der Kanalisation anfertigen, indem er zum Beispiel Teile des Straßennetzes auf der Karte von Ankh-Morpork auf Butterbrotpapier durchpaust (so hab ich es zumindest gemacht). Ein solcher Stadtplan ist unter anderem im Scheibenwelt-Lexikon zu finden (siehe Quellen).

In welcher Reihenfolge die SC den besonderen Orten und Gefahren in der Kanalisation begegnen, hängt natürlich von dem gewählten Weg ab. Es muss nicht zwingend die Reihenfolge sein, in der diese Orte im Folgenden beschrieben werden.

In der Kanalisation

Ein strenger Geruch – Falls die SC sich auf dem richtigen Weg in Richtung Ankh befinden, kommen sie irgendwann an einem Seitengang vorbei, aus dem für empfindliche Nasen ein strenger Geruch strömt. Eine entsprechende Probe sollte schwer fallen, da dieser Geruch nicht so leicht aus dem allgemeinen Gestank herauszufiltern ist. Aber vielleicht stolpern die SC ja auch von alleine in diesen Gang ...

Nach ein paar Metern wird der Gestank penetranter und für alle SC problemlos wahrnehmbar. Es ist nun kein Problem mehr, ihm durch ein paar weitere Abzweigungen zu folgen. SC mit sehr gu-

ter Orientierung können drauf kommen, dass man sich unterirdisch der Unsichtbaren Universität (UU) nähert.

Die olfaktorische Spur endet schließlich bei einem grausigen Anblick: Im Eingang zu einem schmaleren Seitengang (aus dem ein blasses Glühen dringt) liegen die sterblichen Überreste zweier Männer. Sie sind übelst zugerichtet, mehrere Körperteile fehlen und der Gestank ist kaum noch zu ertragen – offensichtlich sind die beiden noch nicht allzu lange tot. Vielleicht zwei bis drei Tage – höchstens.

Dennoch fällt es recht leicht, sie zu identifizieren. Den Kleidungsfetzen und dem verstreuten Werkzeug nach kann es sich eigentlich nur um Marius und Ludovicus handeln. Die Leichen zu bergen würde einen großen Sack oder eine gewaltige Sauerei (die Flecken kriegt man die wieder aus den Klamotten raus!) erfordern. Beim Durchsuchen der Leichen und ihrer Umgebung fördert man eine kaputte Laterne und einen Klappspaten zutage. Außerdem steckt in einer Hand eines abgetrennten Arms ein zusammengeknülltes Stück Papier. Wenn es den SC gelingt das Papier aus den Fingern zu lösen, ohne es zu zerreißen, erkennen sie darin eine Karte der Kanalisation. Offensichtlich hat Marius (oder Ludovicus) diese bei der Erkundung gezeichnet. Damit ist er noch nicht sehr weit vorgedrungen. Sie zeigt ziemlich direkt den Weg vom Einstieg in die Kanalisation zu diesem Punkt. Zwei besondere Punkte sind dabei markiert. Der Weg tiefer in die Stadt hinein ist mit den Worten „komische Geräusche“ versehen. Am Punkt ihres Dahinscheidens steht „komisches Leuchten“ geschrieben. Vermutlich hatten sie gerade vor, diesem Leuchten auf den Grund zu gehen – oder sie haben es bereits getan.

Sollten die SC trotz dieser deutlichen Warnung auf die Idee kommen, in den leuchtenden Gang einzudringen, führt sie dieser nach einer Weile in eine kleine Höhle mit einem Teich in der Mitte. Das Leuchten geht von dem Wasser aus und erhellt die Höhle mühelos allein. Gespeist wird der Teich von einem Rinnsal, der stetig von der Decke fließt. Ein SC mit guter Orientierung vermutet Randgebäude der UU über dem Teich.

Wenn die SC näher herantreten, bemerken die aufmerksamen unter ihnen eventuell das leichte Wellenkräuseln, das sich dem Ufer nähert. Den gewaltigen Albino-Alligator, der schließlich auftaucht und auf sie zustürzt, dürfte dann jeder bemerken.

Sollten die SC sofort fliehen, folgt ihnen das hungrige Tier nur bis zu den Überresten von Marius und Ludovicus, über die es sich dann restlos

hermacht – so gesättigt kehrt das Tier dann in seinen Teich zurück. Aber ein anständiger Abenteurer stellt sich natürlich dem Kampf. Der Kanalisations-Alligator sollte ein anspruchsvoller aber nicht unüberwindlicher Gegner sein.

Falls die SC den Gang nicht erkunden, bleibt ihnen auch die Begegnung mit dem Tier erspart. Falls sie etwas später erneut an diese Stelle gelangen sollten (und die Leichen nicht geborgen haben), sind die sterblichen Überreste der Klempner aber verschwunden.

Bei einer sofortigen Rückkehr zu Ivan, verlangt dieser natürlich, die Gefahr zu beseitigen (falls dies noch nicht erfolgt ist). An der Bergung der Leichen hat er eher mäßiges Interesse – an der Karte umso mehr. Zudem sind da noch die komischen Stimmen und Geräusche (falls diesen noch nicht nachgegangen wurde). Denen muss noch unbedingt auf den Grund gegangen werden – vorher schickt Ivan da keine Klempnergehilfen mehr runter.

Der Schlammpfropfen – Folgt man dem vermuteten Weg Richtung Ankh weiter, so endet der Hauptkanal schließlich an einer Wand aus getrocknetem Schlamm. SC mit gutem Orientierungssinn können erkennen, dass man sich ziemlich direkt vor dem Flussbett des Ankh befinden müsste.

Sollten die SC es für eine gute Idee halten, den Schlamm abzutragen, so stoßen sie nach nur kurzer Zeit auf immer feuchteren Schlamm. Sollten sie auch dann in ihrem Tun nicht innehalten, beginnt bald ein Rinnsal zu fließen. Jetzt müsste man nur noch ein wenig weiter graben, um zum Fluss vorzudringen – natürlich liegt die Kanalisation unterhalb der Wasserlinie ...

Glücklicherweise ist der Ankh aber ein sehr träger um nicht zu sagen dickflüssiger Fluss. Dennoch sollten die SC nun die Beine in die Hand nehmen, wenn sie nicht ertrinken wollen. Der Ausstieg liegt etwas höher, sodass die SC etwa auf der Höhe des Patrizierpalasts in Sicherheit wären.

Von nun an wäre die Kanalisation zwischen Patrizierpalast und Ankh aber von stinkendem Ankhwasser geflutet und unpassierbar (zu den Leichen von Marius und Ludovicus sowie dem Alligator könnte man nun auch nicht mehr vordringen). Ivan wäre ein wenig erbost, da die SC in Klempnerarbeit reingefuscht haben.

Der unterirdische Weg in die Stadt hinein wäre noch immer frei – und in dieser Richtung sollen ja die Stimmen und Geräusche zu hören sein.

Stimmen – Erkundet man die Kanalisation in die anhabgewandte Richtung, so stoßen die SC nach einiger Zeit auf relativ frische Spuren einer anderen Gruppe. Diese Spuren führen recht wahllos durch das Tunnelgeflecht und es erfordert die eine oder andere Probe, sie nicht zu verlieren. Nach einer Weile erfolgreichen Spurenlesens können die SC (mit gutem Gehör) leises Stimmengemurmel vernehmen. Sollte eine entsprechende Probe scheitern, rennen die SC der anderen Gruppe unvermittelt in die Arme – gelingt sie, haben die SC die Gelegenheit, sich anzuschleichen.

Bei den Personen scheint es sich der Kleidung, der Ausrüstung und dem Auftreten nach ebenfalls um eine Abenteurergruppe zu handeln. Aber trotz ihrer fast schon übertrieben umfangreichen Ausrüstung wirken die drei für einen SC mit guter Menschenkenntnis doch recht unerfahren.

Es handelt sich um drei junge Männer:

Der erste ist mit einem grauen Mantel bekleidet. Seine Kapuze hängt ihm tief ins Gesicht und er schleicht den anderen beiden leicht gebückt voran, wobei er sich immer wieder um seine Achse dreht, den anderen Handzeichen gibt oder betont vorsichtig um Ecken späht. Das alles ist offensichtlich aber nur Show. Denn entweder entdecken die SC die drei zuerst – oder beide Gruppen rasseln eben überraschend ineinander.

Der zweite ist recht kräftig gebaut und hält sich die ganze Zeit an einer übertrieben großen Doppelaxt fest. Ob sein leichtes Zittern auf die Aufregung oder die Kühle der Kanalisation zurückzuführen ist, kann man nicht unbedingt sagen – die Gänsehaut auf seinem freien Oberkörper ist zumindest ein Indiz für letzteres.

Ganz hinten geht ein sehr schlanker junger Mann. Er ist in eine Art Robe gekleidet. Die Kapuze ist zurückgeschlagen, sodass man das jugendliche Gesicht mit Bartflaum und Brille gut erkennen kann. An seinem Gürtel trägt er links ein Schwert und rechts eine Seitentasche. Unter den rechten Arm hat er einen langen Wanderstab geklemmt, der immer wieder droht, herunterzufallen. In den Händen hält er nämlich eine Schriftrolle und eine Schreibfeder und versucht ständig, etwas zu zeichnen und aufzuschreiben.

Bei fast jeder denkbaren Art der Zusammenkunft, reagieren die drei erschreckt und hastig. Alle zücken ihre Waffen – beziehungsweise sie versuchen es – und nehmen eine mehr oder weniger überzeugende Kampfhaltung ein. Der Schleicher zückt einen Dolch, während der Kräftige seine Axt schützend von sich streckt. Der junge Mann mit der Schreibfeder lässt selbstredend seinen Wanderstab fallen, verstaut Schriftrolle und

Feder unbeholfen in der Seitentasche und versucht erst dann entsprechend zu reagieren.

Von sich aus würden die drei niemals angreifen. Dazu sind sie viel zu nervös. Nur wenn die SC wirklich angreifen, versuchen sie, sich zu wehren. Der Schreiber würde dann versuchen sein Schwert zu ziehen. Eine Chance haben sie dabei aber kaum. Ihre Waffen sind gut – ihr Kampfgeschick eher nicht. Sollten sie mit Glück einen Treffer landen, könnten sie durchaus großen Schaden anrichten. Die Wahrscheinlichkeit ist aber gering – und sie selbst wären am meisten davon überrascht und würden sofort innehalten, um zu fragen, ob alles ok ist.

Ohnehin versucht der Schreiber schon nach den ersten Klängen zu verhandeln: „Moment, Moment! Lasst uns doch erst einmal miteinander reden!“

Sollte einer von ihnen auch nur ein bisschen Schaden nehmen, treten sie sofort die Flucht an.

Wenn die SC sie ansprechen, tritt der Schreiber nach vorn und übernimmt das Reden. Je nachdem wie die Unterhaltung verläuft, rückt er von sich aus auf jeden Fall mit folgenden Informationen raus:

„Ich bin Nörd, der Weise, Gründer und Vorsitzender der inoffiziellen Gilde der Helden und Abenteurer. Dies sind meine Gefährten Klepto, der Meisterdieb und Krock, der Barbar. Wir erkunden dieses Gewölbe – unser erster Auftrag.“

Die Frage nach dem Auftraggeber will er zunächst nicht so recht beantworten. Es erfordert aber nicht viel (Überzeugung, Drohung, was auch immer), doch eine Antwort zu erhalten:

„Nun ja ... Der Knabe heißt Robinson, hat sich in einem Haus mit Kanalisationszugang ein Büro eingerichtet. Er plant irgendwas mit den Tunneln hier und dafür braucht er eben eine genaue Karte.“

Und was macht ihr hier?“

Nörd würde so ziemlich alles glauben, was man ihm erzählt. Wenn er keine Antwort erhält, muss er das letztlich auch hinnehmen.

Den Hinweis, dass die Bezeichnung „Meisterdieb“ Ärger mit der Diebesgilde provozieren könnte, tut Nörd leichtfertig ab: „Unser Genehmigungsantrag liegt beim Patrizier vor. Wenn der erst mal durch ist, begegnen wir der Diebesgilde auf Augenhöhe. Dann können solche Details immer noch verhandelt werden.“

Falls die SC weiter nett mit der „Heldengilde“ plaudern und nach ihren Erlebnissen hier unten fragen, besteht die Chance, herauszubekommen, dass sie vor zwei Tagen bereits ein paar anderen Leuten begegnet sind, die sich als Künstler ausgaben und eine Installation vorbereiteten. Wenn er

sie für nett hält, zeigt Nörd den SC die Stelle gern auf seiner Karte. Früher oder später wird er sie in diesem Fall auch fragen, ob sie nicht Interesse hätten, der Heldengilde beizutreten.

Bei Nachfrage zu den „Künstlern“ berichtet Nörd, dass sie drei, vier Leuten begegnet seien, die irgendwelche Markierungen an den Kanalisationswänden anbrachten und nur sehr mürrisch und oberflächlich Auskunft gaben.

Die Informationen wären auch gewaltsam zu gewinnen, wenn man Nörd die Karte einfach entreißt. Er hat die Gegend der so genannten Künstler fein säuberlich markiert. Ebenso ihren eigenen Einstieg, das Haus ihres Auftraggebers Robinson.

Falls die SC sie nicht gewaltsam zwingen zu bleiben, trennen sich die Wege der beiden Gruppen alsbald wieder. Die „Heldengilde“ erkundet weiter die Kanalisation oder flieht zu ihrem Einstieg – je nachdem, wie die die SC mit ihnen umgesprungen sind.

Willem Moorland Robinson – Der von der „Heldengilde“ benutzte Ausstieg aus der Kanalisation endet im Keller eines alten Hauses mitten in der Stadt. In diesem hat sich der Ingenieur Willem Moorland Robinson eingerichtet. Auf einen etwaigen Besuch der SC reagiert er etwas überrascht aber nicht feindselig.

Er hat sich nur in einem Raum des Hauses eingerichtet und die restlichen (inklusive Keller) ungenutzt gelassen. Außer einem einfachen Bett und einem Schreibtisch ist dieser Raum im Erdgeschoss mit unzähligen lose herumfliegenden Schriftstücken „eingerichtet“. Von kurzen Schlafperioden abgesehen, sitzt er Tag und Nacht an seinem Schreibtisch und arbeitet an seinen Plänen. Einmal täglich erstattet ihm die „Heldengilde“ Bericht und legt ihm die aktualisierte Karte vor, die er in seine Pläne einbaut. Andere Bedienstete versorgen ihn mit Nahrung.

Den SC gibt er bereitwillig Auskunft: Er plant die Kanalisationstunnel für ein Verkehrssystem zu nutzen. Unterirdische Kutschen auf Schienen, von Mauleseln gezogen, sollen alle Teile der Stadt miteinander verbinden. Wenn der Plan erst bis ins letzte Detail ausgearbeitet ist, will er ihn dem Patrizier vorlegen. Er ist voll der Hoffnung, ihn davon überzeugen zu können.

Was die SC mit dieser Information anfangen, bleibt ihnen letztlich selbst überlassen. Ein Hindernis in etwaigen weiteren Ermittlungen stellt Robinson nicht dar.

Die Künstler – Die Region der Kanalisation, in der laut „Heldengilde“ die „Künstler“ zu finden

sind, liegt noch tiefer in Innenstadtrichtung. Bei genauem Hinsehen finden die SC in dieser Region die Kreidemarkierungen an den Kanalisationswänden. Sie befinden sich vor allem an Kreuzungen und stellen Kreuze und Zahlen dar. Ein System können die SC darin nicht erkennen.

Nach einiger Suche können sie eine Gestalt entdecken, die an einer der Markierungen etwas abzuladen scheint. Die Gestalt ist ein Mensch in schlichter aber durchaus guter bürgerlicher Kleidung. Er ist unbewaffnet.

Wenn man ihn anspricht, reagiert er unwirsch und sagt: „Ich hab euren Kumpels schon gesagt, dass ihr hier nichts zu suchen habt. Die haben hier doch schon alles kartographiert. Also verschwindet! Ihr stört eine Kunstaktion.“

Auf Nachfragen reagiert er in etwa so: „Versteht ihr sowieso nicht, ihr Banausen.“

Eine Untersuchung der Dinge, die er abgeladen hat, versucht er vehement zu verhindern. Auf Gewaltanwendung reagiert er mit lautem Geschrei und gegebenenfalls mit Flucht.

Danach – oder falls man sich verborgen hat – steht einer Untersuchung natürlich nichts mehr im Wege. Wenn der „Künstler“ sich unbeobachtet fühlt, beendet er seine Arbeit, indem er eine Schnur abrollt, die von den abgeladenen Dingen in die Tiefen der Kanalisation führt. Bei den Dingen handelt es sich um kleine schwere Kisten, die mit einem Pulver gefüllt sind. SC mit alchemistischem Wissen erkennen darin „Pulver Nr. 1“ – ein hochexplosives Gemisch.

Falls man sich entschließt, dem „Künstler“ unauffällig zu folgen, führt er die SC zu einem Ausgang, der auf der Karte bislang nicht verzeichnet ist. SC mit sehr guter Orientierung vermuten, dass man sich unter der Tonstraße befindet.

Lauert man an diesem Ausgang, so kehrt der Mann nach einer Weile mit weiteren Kisten zurück und macht sich zu einer anderen Markierung auf.

Der Ort des Ausgangs lässt sich natürlich auch mittels peinlicher Befragung des Mannes ermitteln. Dann verrät er auch seinen Namen: Alfred. Über die Hintergründe der Kunstaktion will er nichts erzählen. Es sei das Meisterstück der Irregulären aus der Tonstraße unter ihrem Anführer Lithoklast. Sie seien Dekonstruktivisten. Das komplette Konzept habe nur der großartige Lithoklast im Kopf. Er selbst habe nur das Pulver gemischt und verteile nun die Kisten. Zeitpläne oder ähnliches weiß er wirklich nicht. Eventuell rückt er noch damit heraus, dass er nicht der Einzige ist, der die Kisten verteilt. Wo überall schon welche stehen, wisse nur Lithoklast.

Für den Fall, dass die SC Alfred weder verfolgen konnten, noch auf andere Weise das „Hauptquartier“ der Irregulären aus ihm herausbekommen haben, kann ein wohlmeinender Spielleiter eine ähnliche Szene mit einem anderen „Künstler“ wiederholen. Aber vielleicht entdecken sie auch ein weiteres Kistenlager, von dem eine Schnur abgeht, die zu verfolgen ebenfalls zum Aufstieg der Irregulären führt.

Finale in der Tonstraße

Der Ausgang, durch den Alfred verschwand, ist von einer Falltür verschlossen. Hier enden zahlreiche Schnüre, die aus den unterschiedlichsten Richtungen der Kanalisation hierher führen. Die Falltür ist nicht verriegelt. Sie sollte dennoch vorsichtig geöffnet werden, denn sie führt in einen Raum, der bis auf einen Wache haltenden Troll leer ist. Aus dem Raum führt eine Treppe nach oben und eine gegenüberliegende Tür in einen weiteren Raum. Aus dieser Tür klingt lautstarke *Musik mit Steinen drin*. Falls Alfred sich verfolgt gefühlt hat, ist der Troll gewarnt und schaut in Richtung der Falltür. Aussteigende SC fährt er dann erst mal an: „Was wollt ihr hier? Ihr kommt hier net rein!“

Der Troll ist nicht sonderlich clever – und auch nicht so aggressiv, dass er sofort angreifen würde. Egal was Alfred ihm erzählt hat – letztlich hat er nur verstanden, dass er Leute, die aus der Klappe kommen und die er nicht kennt, nicht einlassen darf. Es könnte den SC gelingen, den Troll (er heißt „Haken“ ist noch relativ jung und versucht mit diesem Job genug zu verdienen, um seine Angebetete beeindrucken zu können) durch geschicktes Argumentieren zu überzeugen, dass er sie doch unbehelligt lässt. Darüber, was hier vorgeht, kann er überhaupt nichts sagen. Falls ihm das jemand erklärt hat, hat er es nicht verstanden.

Mit Gewalt käme man natürlich auch weiter. Allerdings kostet es schon etwas Mühe, einen Troll zu überwältigen – selbst wenn er unbewaffnet ist wie Haken. Bei einem Kampf blieben die SC ungestört. Der Lärm aus dem angrenzenden Raum übertönt alles.

Falls Haken nicht gewarnt ist, sitzt er etwas abseits mit Blick zur Treppe nach oben. Es könnte den SC angesichts des Lärms gelingen, sich unmerklich im Rücken des Trolls zur Tür in den angrenzenden Raum zu schleichen. Wenn das Schleichen misslingt oder die SC sogar den Troll ansprechen wenn nicht gar angreifen, erfolgt die Auseinandersetzung wie oben beschrieben.

Die Treppe nach oben führt übrigens auf die Straße hinaus.

Die Tür hingegen in einen größeren Saal.

Die Untergrund-Kneipe – Der Saal ist nur schummerig beleuchtet und erinnert eher an eine Höhle. Der Boden ist so dreckig, dass er von festgetretenem Erdboden nicht zu unterscheiden ist. Auf einer provisorischen Bühne stehen ein paar Trolle und kloppen mehr oder weniger rhythmisch auf Felsen herum. Viel ist ansonsten nicht gerade los. Eine handvoll Menschen verteilt sich betont gelangweilt über den Raum die meisten davon an einem Tresen mit Klischee-Barkeeper. Neben dem Tresen führt eine weitere Tür hinaus.

Der Auftritt der SC in der Szenekneipe erregt nur mäßige Aufmerksamkeit. Weder hören die Trolle zu spielen auf noch fühlt sich einer der Anwesenden genötigt, die SC anzusprechen. Abschätzige Blicke und Kopfschütteln stellen die einzige Reaktion dar.

Lediglich Alfred wird – falls er anwesend ist – nahezu fluchtartig durch die andere Tür verschwinden.

Befragungen der anderen Anwesenden ergeben nicht viel. Es handelt sich durchweg um Möchtegernkünstler – allesamt kritiklose Bewunderer von Lithoklast und seinem dekonstruktivistischen Gedankengut. Allerdings gelingt es niemandem, dieses auf Nachfrage korrekt wiederzugeben – zumindest erhält man bei zwei Befragungen zwei völlig unterschiedliche Darlegungen. Sehr gesprächig sind die Anwesenden ohnehin nicht, da sie die SC mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit für Banausen halten.

Die andere Tür ist nicht verriegelt und unbe wacht. Zwar protestieren die anwesenden Künstler, wenn die SC sich anschicken, die Tür zu öffnen – es traut sich aber niemand ernsthaft gegen sie vorzugehen. Die Trolle auf der Bühne sind so sehr in ihre Musik vertieft, dass sie um sich nichts wahrnehmen.

Lithoklast – Die Tür führt in einen langen Flur, der mit Pulverkisten vollgestellt ist. Mehrere Türen gehen davon ab. Die meisten davon sind (für das Abenteuer unbedeutende) Lagerräume, in denen Fässer, Stühle, Künstlerutensilien und ähnliches aufgestapelt sind. Hinter einer Tür befindet sich ein Alchimistenlabor, in dem in großem Maßstab Pulver Nr. 1 hergestellt wurde.

Die letzte Tür schließlich ist schwerer als die anderen. Sie fühlt sich kalt an. Zwar ist sie nicht verriegelt – es kostet allerdings ein geringes Maß an Kraft, sie zu öffnen. Sie führt in einen Kühl-

raum, dessen Wände von Eis überzogen sind – es ist empfindlich kalt. Hier wird jedoch nichts gelagert. In der Mitte steht nichts als ein stabiler Stuhl, auf dem ein Troll in regloser Denkerpose hockt.

Eventuell trifft man hier auch auf Alfred, der angesichts der SC in die Kühlkammer geflohen ist.

Aufgrund der schneidenden Kälte in diesem Raum (die auch an den SC zu zehren beginnt – je länger sie sich in der Kammer aufhalten, desto schwieriger werden entsprechende Widerstandstests) ist der Troll enorm intelligent.

„Ich bin Lithoklast“, stellt er sich schlicht den SC vor und verwickelt sie sogleich in ein Gespräch. Falls Alfred anwesend ist, bittet er ihn mit einer Geste, den Raum zu verlassen, was dieser auch umgehend tut. In dem Fall setzen er und seine Helfershelfer ihre Arbeit fort.

Lithoklast beantwortet alle Fragen bereitwillig – allerdings in derart komplizierter Form, dass es den SC schwer fallen dürfte, irgendetwas davon zu verstehen. Man stelle sich Lithoklast als eine Parodie des „Architekten“ aus Matrix 2 vor – und die Szene als Parodie des entsprechenden Dialogs mit Neo.

Es sei dem Spielleiter selbst überlassen, ob er dieses Rededuell ausspielt oder es lieber in Form von Würfelproben darstellt.

Mit seinem Vorgehen will Lithoklast auf jeden Fall Zeit gewinnen, damit seine Schergen den offensichtlichen Plan zu Ende bringen können, die halbe Stadt einstürzen zu lassen. Seine Motivation zu ergründen, dürfte kaum gelingen. Vermutlich sieht er in der Zerstörung der halben Stadt tatsächlich einen künstlerischen Wert.

Ihn körperlich anzugreifen wäre natürlich auch eine Möglichkeit. Er ist aber immer noch ein Troll – und dadurch überaus kräftig. Durch die Kälte verfügt er zudem über enorme Reflexe. Er würde bei einem Kampf hauptsächlich ausweichen und weiterlabern. Erst wenn die SC ihm ernsthaft gefährlich werden, langt er auch mal hin.

Die Stadt retten – Spätestens jetzt dürfte klar sein, wofür es geht: Die Dekonstruktivisten wollen die halbe Stadt einstürzen lassen – was sie für ein künstlerisch wertvolles Happening halten. Dieses gilt es zu verhindern. Lithoklast wird versuchen, die SC durch sein Gequatsche und eventuell sogar mit Gewalt festzuhalten.

Um ihm zu entkommen müsste man ihn entweder im Kampf oder in einem Rededuell besiegen – wobei es reicht, Lithoklast soweit zu verwirren oder außer Gefecht zu setzen, dass die Kühl-

kammer verlassen werden kann. Der Troll wird die Kammer übrigens nur unter Gewaltanwendung selbst verlassen, da er genau weiß, dass er außerhalb seinen Intellekt verliert.

Eine Möglichkeit, ihn zu überwinden, wäre übrigens auch, den Raum aufzuheizen. Bei normaler Temperatur ist Lithoklast ein klassischer dämlicher Troll.

Nach verlassen der Kühlkammer könnten die SC schlicht die Kavallerie in Form der Stadtwache holen, die einfach alle festnehmen – so haben es meine Mitspieler gemacht ... :)

Ansonsten bleibe nur die Verfolgung und Dingfestmachung Alfreds und seiner Kumpane. Doch man sollte sich beeilen, da Streichholz und Lunte schon bereitliegen. Anspruchsvolle Gegner sind die Dekonstruktivisten nicht – es handelt sich vielmehr um ein Katz-und-Maus-Spiel in der Kanalisation, bei dem sich die SC beeilen müssen. Der Fantasie der Spieler sei hier keine Grenze gesetzt. Hauptsache am Ende sind Sprengpulver und/oder Dekonstruktivisten unschädlich gemacht.

Fazit

Ist die Vernichtung der halben Stadt abgewendet, bleibt nur noch der Weg zurück an die Oberfläche. Ivan Flachpfanne gibt seinem Unmut darüber Ausdruck, dass es so lange gedauert hat. Falls eine Belohnung ausgemacht war, zahlt er sie jetzt murrend. Die Rettung der Stadt interessiert ihn dabei nicht sonderlich. Ihm ist wichtig, dass er jetzt ungestört den Palast an die Kanalisation anschließen kann – sonst nichts. Für entsprechende Sonderprämien müssten sich die SC schon an andere Stellen wenden.

Daraus ließe sich eventuell sogar ein weiteres Miniabenteuer stricken – denn allzu einfach wird man nicht zum Patrizier vorgelassen. Und die angebliche Rettung der Stadt muss man dann auch beweisen können.

Sollte das gelingen, ist eine saftige Belohnung aber nicht ausgeschlossen.

Fäden zum aufnehmen für Folgeabenteuer oder gar ganze Kampagnen finden sich sicher auch genug. Vielleicht steckt ja doch mehr hinter den Dekonstruktivisten – oder Wilhelm Moorland Robinson und seine verschrobene Idee verdienen etwas mehr Aufmerksamkeit – oder wer weiß, womit die so genannte Heldengilde noch von sich reden macht ...

Quellen

Folgende Quellen liegen diesem Abenteuer zu Grunde. Sie bieten alle nötigen Hintergrundinformationen über das Scheibenweltuniversum im allgemeinen und die in diesem Abenteuer angesprochenen Orte, Personen und Begebenheiten im Besonderen.

Rollenspielbuch – Terry Pratchett und Phil Masters: GURPS Scheibenwelt, Abenteuer auf dem Rücken der Schildkröte.

Das Grundregelwerk ist für jeden, der im Scheibenweltuniversum spielen will, unerlässlich. Selbst wenn man nicht auf der Basis von GURPS spielen möchte, bietet es dennoch zahlreiche Anregungen und Ideen, die es unverzichtbar machen.

Dieses Abenteuer basiert zudem auf dem Abenteurvorschlag „Knetief im Dreck“, der auf Seite 198 der deutschsprachigen Ausgabe zu finden ist.

Die Romane – Die Werke Terry Pratchetts sind natürlich die Grundlage von allem. Grundsätzlich sei hier jeder einzelne Roman auf das Wärmste empfohlen. Für dieses Abenteuer seien folgende besonders hervorgehoben.

„Helle Barden“ – Dieser Roman gibt ein ungefähres Bild von den aktuellen Zuständen in Ankh-Morpork. Zudem spielt hier die Entdeckung der Kanalisation eine zentrale Rolle.

„Rollende Steine“ – Das vorliegende Abenteuer soll unmittelbar nach diesem Roman spielen – ein von mir aber recht willkürlich gewählter Zeitpunkt. Eventuell lassen sich aus diesem Roman noch einige Ideen über die aktuellen Zustände in der Stadt ziehen.

Nachschlagewerke – Neben dem Scheibenweltlexikon in Buchform (Terry Pratchett und Stephen Briggs: Die Scheibenwelt von A-Z) kann auch das „DiscWiki“ (www.thediscworld.de) als schnelles Nachschlagewerk ganz hilfreich sein.